Marzo 1996 - n. 5

L. 7.000

Grafica per tutti

Come fare presentazioni, disegni, progetti e foto

32 pagine di schede per usare meglio il personal

- Facciamo i biglietti da visita
- Sciare in Italia: tutte le piste
- Internet cafè: dove trovarli
- La moda dal '700 agli anni '20

I NOSTRI SOLDI

- Le stampanti ad aghi
- Come acquistare il primo computer

Sped. in Abb. postale / 50% - Milano - Taxe perçue (tassa riscossa). Con I.P.
In caso di mancato recapito rinviare all'ufficio postale di Milano CMP Roserio detentore del conto per la restituzione al mittente che si impegna a pagare la rispettiva tassa.

PC OPEN ai nostri lettori

Campane a morto per Internet? Tra i molti "forse" di un periodo senza certezze ci sono anche quelli che elenca un articolo pubblicato sul Corriere della Sera riguardo al futuro degli affari su Internet. Veniamo a sapere che anche negli Usa, dove il fenomeno ha tutt'altro rilievo che in Italia, andare sulla rete per ora è come puntare alla roulette: può capitare che un fioraio del Connecticut riceva 150.000 ordini di consegne all'anno e che un quotidiano come Usa Today da 2milioni di copie raccolga solo mille abbonati. In Italia poi ci sono ostacoli come il costo delle tariffe telefoniche, che scoraggiano molti potenziali utenti, ma anche la scarsa diffusione di tecnologie avanzate, come la posta elettronica, anche nelle grandi aziende. Per non parlare poi della scuola.

Allora, conviene esserci o non c'è futuro per chi vuole investire sulla rete? Ce lo chiediamo anche per quei numerosi nostri lettori che operano nel campo dell'impresa e delle professioni. Evitando l'ottimismo miope e di maniera o il catastrofismo (proprio di tanti commentatori che fino a poco tempo fa magnificavano le sorti della "rete delle reti" e oggi hanno iniziato a suonare le campane a morto prima che il bambino sia diventato adulto per puro gusto di polemica), riteniamo più modestamente che si tratta di una realtà tutta nuova per la quale non sempre possono essere applicate le regole tradizionali del "fare affari".

Se si moltiplicano i siti e gli indirizzi, significa che in generale molti operatori ritengono sbagliato perdere questo treno e cominciano a metterci piede, anche solo come vetrina. Ne parliamo dal primo numero, ne parleremo nel prossimo con il caso di un artigiano milanese che vuole superare i confini italiani proprio con Internet. Affrontata con semplicità, per quello che è, una vetrina per i propri prodotti e un modo per servire meglio i clienti, Internet può essere davvero una nuova occasione per fare affari, senza pretendere di mutare la natura della rete con progetti megalomani e tentativi monopolistici. La chiave del successo è semplice: se si offrono servizi nuovi e validi, si vince (e questo è il caso del fioraio), se invece non si dà niente di più di quello che già si trova sul mercato o in rete l'operazione è solo in perdita.

L'argomento ci riporta ai risultati dell'ultimo sondaggio promosso da Pc Open. Una maggioranza di lettori, nella misura del 90 per cento, ha risposto che non frequenta Internet, ma più della metà ha affermato che vorrebbe farlo nel prossimo futuro. L'atteggiamento generale ci sembra essere quello di chi non vuole seguire delle mode e vuole stare con i piedi per terra, ma non si chiude di fronte alle novità. E allora coraggio. E buona lettura.

Pasquale Laurelli

Ai numerosi abbonati che chiamano in redazione consigliamo di rivolgersi direttamente all'ufficio abbonamenti per avere informazioni: tel. 02-21562225

PC OPEN
Anno II Marzo 1996 n. 5
Prezzo di una copia: lire 7.000

Redazione
v. Rosso di S.Secondo 1/3
20134 Milano
tel. 02-21562433 fax 70120305

Direttore responsabile
Pasquale Laurelli

Redazione
Andrea Becca, Paolo Conti, Daniela Dirceo, Fabrizio Pincelli

Grafica e impaginazione
Stefano Balduini

Segretaria di redazione
Eleonora Castellazzi

Hanno collaborato
Marco Bendinelli, Franca Bertolotti, Roberto Bonino, Vinicio Canton, Marco Ceresa, Giorgio Clerici, Dario Colombo, Maria Teresa Della Mura, Giacomo Del Re, Gaetano Di Blasio, Antonio Di Cesare, Luigi Ferro, Al Fontanese, Luciano Franza, Davi Gianetti, Vincenzo Lo Monaco, Enrico Lupi, Roberto Mammì, Stefano Marini, Marco Pizzo, Pixel & Dixel, Claudio Romeo, Mario Salvatori, Silvio Scotti, Tiziano Solignano, Leo Sorge, Fabrizio Vallari, Laura Vallari, Vincenzo Zaglio

Le foto sono fornite da
Luigi Callegari
(pagg. 151, 152, 153, 154)
Paolo Conti
(pagg. 14, 22, 26, 32, 43, 65)
Correnti Magnetiche (pag. 44)
Grazia Neri (pag. 62)
Icp (copertina)

Il collegamento a Internet è fornito da I. Net spa Milano - tel. 02-26162258

Responsabile diffusione e abbonamenti
Sandra Salvucci
Abbonamento annuo
Italia lire 77.000, Estero 108.000
Per abbonamenti e informazioni:
tel. 02-21562225
Prezzo copia arretrata 14.000 lire.
Inviare l'importo sul C/C postale 28308203 intestato a: Agepe srl, specificando sul bollettino il proprio indirizzo e i numeri richiesti.

Responsabile commerciale: Roberto Lenzi
Promoter: Rosanna Cognetti
Segreteria Commerciale:
Irma Garioni, Anna Montuori
tel 02-21562430, fax 02-70120032
Piccoli Annunci (Business to business):
Daniela Giovine, Monica Gingardi (segreteria)
tel 02-21562409 fax 02-70120032
Agente per le Tre Venezie: Studio Mitos via L.Cadorna, 13 31050 Olmi (TV)
tel. 0422-892368 - fax 0422-892055
Agente per Roma e centro-Sud Italia: Intermedia - v.le Trastevere 228 00153 Roma tel. 06-5899247 - fax 06-5819897
Agente per la Gran Bretagna: Greg Corbett Associates 63, Shelton Street WC2H 9HE London
tel. 0044-171-8367601
fax 0044-171-3795104
Agente per Usa e Canada: Global Ad-Net - Ms. Elisa Lister 111 Main Street
Po Box 366 - Marlborough, Nh 03455
tel. 001-603-8764311 - fax 001-603-8764196

Fotocomposizione e stampa: Rotolito Lombarda spa, Cernusco s/n. (MI)
Distribuzione: Sodip spa Cinisello B. (MI)

Editore
Agepe srl
via Trentacoste 9 - 20134 Milano
tel. 02-215621; fax 02-2640330

Amministratore delegato
Giorgio Artuffo

Direzione generale divisione Alfa Linea
Roberto Avanzo

Direzione generale gestione e finanza
Giorgio Tonelli

Reg.Trib.Milano n. 319 del 27/5/1995

PC OPEN in questo numero

Le schede di Pc Open:
32 pagine da staccare e conservare

usare

comprendere

ottimizzare

Nel numero di aprile...

• **Speciale: "dare" i numeri**
Tutto quello che il vostro personal computer può fare per rendervi la vita più semplice con soldi, cifre, calcoli...

• **I nostri soldi**
Meglio il negozio specializzato o l'ipermercato?

• ***Inoltre...***
32 pagine di schede pratiche, test di prodotti e servizi, programmi per il tempo libero e altro ancora

Speciale

Test

Le novità

Casa e tempo libero

I nostri soldi

Spazio aperto

Presentazioni, biglietti da visita, logo: scoprite il grafico che c'è nel vostro computer

Tavolozza e tecnigrafo: tutto nel personal

***Matite, righe, taglierine e compassi. Vedove, linee base e san serif. Tutto questo una volta era dominio incontrastato dei grafici. Oggi, conoscendo il computer, tutti possono accedere a questi strumenti e a queste nozioni. Difficile a prima vista, troverete tutto più semplice dopo aver letto questo numero di* Pc Open**

Il campo dei grafici, soprattutto per noi giornalisti, è da sempre un terreno irto di difficoltà. Strumenti scomodi e complicati da usare; termini tecnici oscuri e misure che implicano un occhio esperto. Nei giornali è sempre in atto una "battaglia" tra i due mestieri: pennaioli da una parte, grafici dall'altra. Una battaglia aperta anche negli uffici e nelle aziende, ma che sta, forse, finendo proprio perché sono cambiati gli strumenti. Tutti possono invadere il campo dei grafici con una certa facilità grazie ai computer, che sono dotati di programmi che permettono, anche senza pretendere di diventare grafici, di creare documenti che uniscono testi e immagini, oppure di fare semplici disegni.

Nella prima parte del nostro speciale, intitolato *Giotto digitale*, cominciamo il viaggio nel mondo dell'immagine illustrando proprio questi applicativi. Alcuni esempi pratici vi spiegheranno come sfruttare al meglio le loro potenzialità. Nel secondo articolo *Dipingere, macchiare, ma senza sporcarsi* affrontiamo l'argomento da un punto di vista più tecnico: gli strumenti, i formati e le clip art. Chi vuole lavorarci sul serio in *Avere successo con la grafica* troverà una serie di indicazioni pratiche su come realizzare un presentazione dalla A alla Zeta; invece con l'articolo *Piante e piantine per grafici in erba* è possibile avvicinarsi ai programmi di grafica architettonica che permettono di disegnare interni o giardini. Ma parlare di grafica oggi significa anche prendere in considerazione la fotografia. Difatti, con uno scanner e un lettore di cd rom, è possibile inserire le proprie foto nel computer. Qui poi le potrete ritoccare, modificare o trattare a piacimento. Perché allora non fare un album sul vostro personal con tanto di commento sonoro? Vi diciamo noi come.

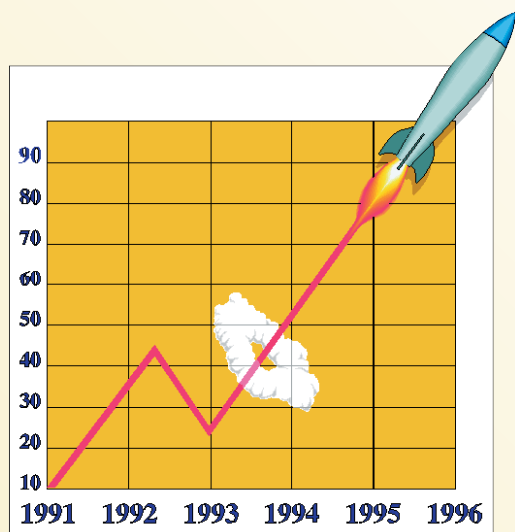
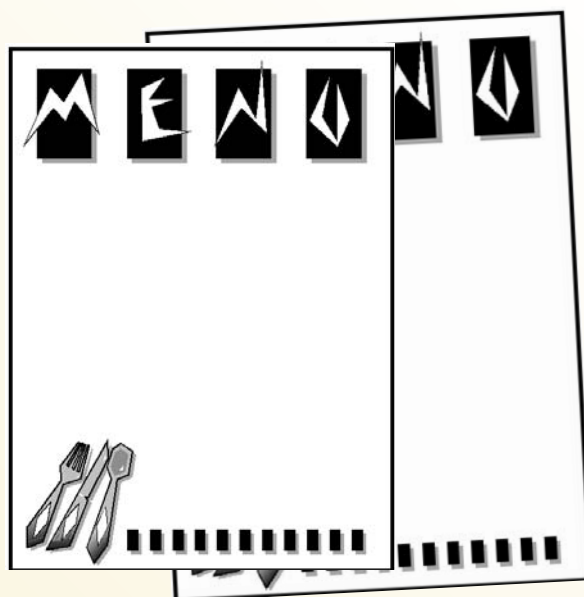
Infine, abbiamo intervistato un artista che ha fatto del computer il suo strumento di lavoro: Mario Canali, fondatore del gruppo Correnti Magnetiche.

Ma il tema della grafica ha "sforato" il nostro speciale ed ha sconfinato anche nella sezione della casa. Infatti, l'articolo *La tipografia in casa* vi spiega come costruire i vostri biglietti da visita. *Liberate il regista che è in voi* si rivolge a chi vuole montare a casa i propri film. E non è tutto.

Anche molte schede pratiche vi possono aiutare. *Grafici e cornici in un documento di testo* vi spiegano come usare le cornici con le immagini. Immagini che imparerete a trattare leggendo la scheda *Aggiungere i disegni alle presentazioni*. Può anche tornare utile la scheda pratica *Creare un grafico da una serie di dati. Gli strumenti e le tecniche di selezione* completa il quadro sul montaggio fotografico. Potrebbe non bastarvi ancora. Sulle dotazioni hardware vi rimandiamo alle *schede rapide* a pag.151 su come acquistare schede e tavolette grafiche.

Andrea Becca

Tutti gli articoli sulla grafica

Cosa potrete fare dopo aver letto questo Speciale

Presentazioni fuori dagli schemi
Dovete realizzare presentazioni per il vostro lavoro? Non siete mai riusciti a realizzare una ricerca da dieci e lode? Le vostre relazioni assopiscono la riunione? Allora date un'occhiata all'articolo *Quando la grafica prende il potere* a pag. 26

Utilizzare gli schemi già disponibili
Molte persone non sanno che per molti documenti – come menu, bollettini e fatture – i computer dispongono di moduli predefiniti. Aggiungete i vostri dati e... il gioco è fatto. Se avete letto l'articolo *Giotto digitale* a pag. 14

Farsi un album di famiglia
Manipolare, ritoccare e organizzare le proprie foto è facile con il computer. Se volete realizzare l'album di famiglia leggete l'articolo *Sorridi, sei sul personal* a pag.36

Arte e computer
Abbiamo intervistato Mario Canali, il fondatore del gruppo *Correnti magnetiche*. È uno dei primi ad utilizzare il computer per realizzare opere d'arte contemporanea. A pag.43

Scopriamo i programmi per disegnare sul computer

Giotto digitale

Fare un cerchio perfetto? Non è più un problema. Anche se disegnare con il personal non è semplice come sembra, questo articolo vi aiuta a usare gli strumenti più semplici

A CHI INTERESSA

Ai principianti assoluti

Per scoprire un mondo di immagini

Per chi ha fretta

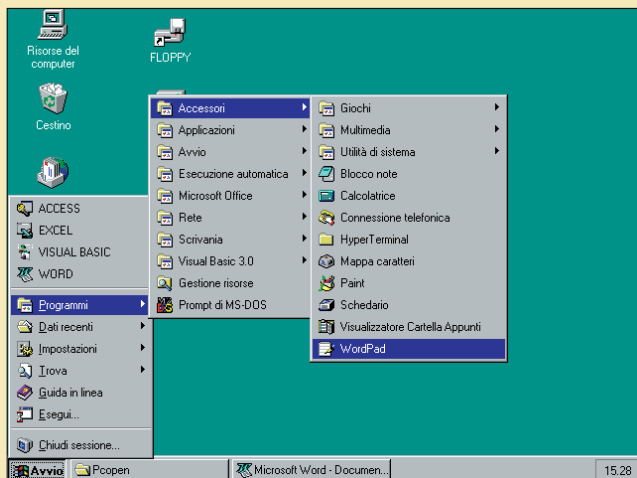
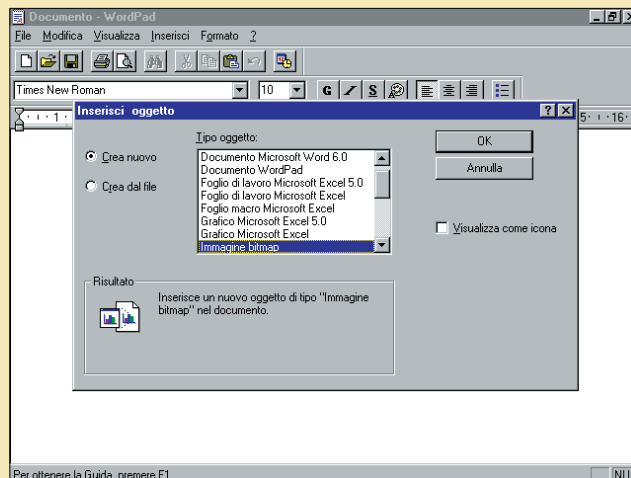
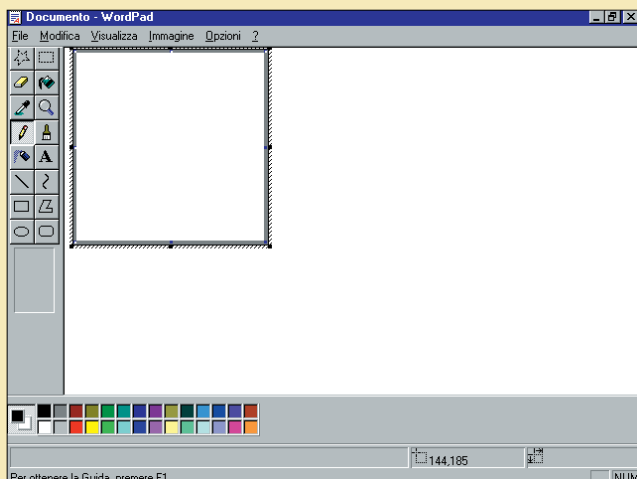
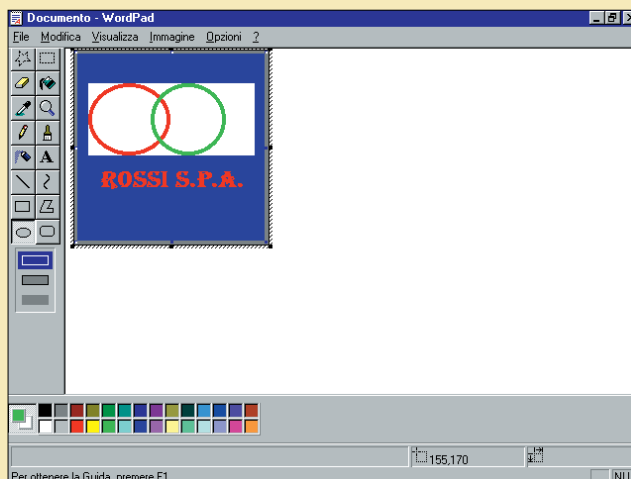
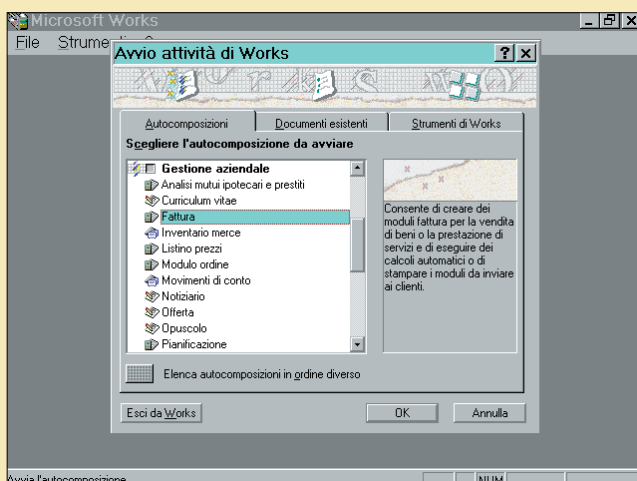
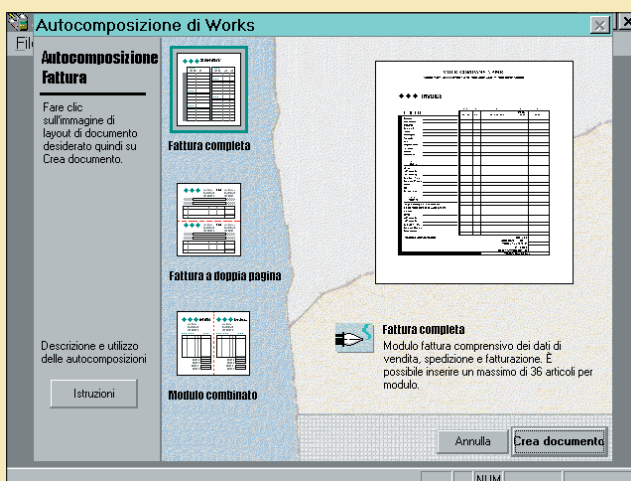
- Se guardate con attenzione all'interno di Windows 95, scoprirete di avere un programma in grado di creare e trattare le immagini. Si tratta di Paint, l'evoluzione di Paintbrush presente in Windows 3.
- Anche chi usa Macintosh ha questo bonus se usa Claris Works, programma che, in genere, viene venduto con questi computer. I comandi di Claris, come quelli di Paint, sono del tutto simili, con icone praticamente uguali.
- In Windows, per fare un rettangolo verde con il bordo rosso si deve: selezionare la traccia cliccando il pulsante sinistro del mouse, selezionare il colore di riempimento, selezionare il rettangolo colorato e, infine, definire le dimensioni desiderate.
- Non sorprendetevi se, una volta stampata, la vostra immagine è diversa da quella che vedete a video. Un consiglio: fate più prove.

Le potenzialità dei vari sistemi sono, spesso, molto superiori a quanto viene generalmente creduto: questo vale anche per le applicazioni che riguardano gli elementi di grafica.

Approfondendo un po' la conoscenza degli strumenti messi a disposizione da sistemi operativi e programmi preinstallati, è possibile migliorare notevolmente – o personalizzare – l'aspetto dei propri documenti. Oppure è possibile sbizzarrirsi in creazioni artistiche.

DA JURASSIC PARK IN GIÙ. La grafica al computer è stata pubblicizzata negli ultimi anni, dal cinema in modo particolare, soprattutto grazie ai programmi di manipolazione delle immagini. Senza pretendere di arrivare alle animazioni alla *Jurassic Park* o alla realtà virtuale del *Tagliaerba* ogni utente può, nel proprio piccolo, integrare il proprio lavoro con l'aggiunta di elementi grafici: disegni, tracciati, immagini digitalizzate e così via.

Tutto nel computer. Come vedremo di seguito, infatti, ogni piattaforma, sia Windows, sia Macintosh, mette immediatamente a disposizione di chi li utilizza gli strumenti necessari all'integrazione di testi e immagini. Però, nel campo dell'informatica, si verifica un fenomeno del tutto particolare. Spesso l'inseguimento costante della tecnologia in evoluzione impedisce di considerare ▶▶

Esempi commerciali Works di Windows 95

Per creare un logo bisogna raggiungere Paint e Wordpad. Basta cliccare sul pulsante Avvio e passare per il comando Programmi.

Per aggiungere un'immagine in un testo basta richiamare il comando Inserisci oggetto. Bmp è il formato tipico di Windows.

All'interno del documento dimensioniamo il disegno che intendiamo inserire. È possibile abbellirlo aggiungendo una cornice.

Se non avete un particolare estro grafico, fare un disegno non sarà facile. Insistendo, scoprirete che sono possibili molte soluzioni.

Installando il programma Works per Windows si possono avere a disposizione una serie di modelli predefiniti: ad esempio la fattura.

Ma le fatture non sono tutte uguali: il programma vi permette di scegliere tre soluzioni. A voi non resta che compilare il modulo.

Giotto digitale

le potenzialità degli strumenti messi a disposizione dell'utente senza che debba sborsare un soldo per nuovi programmi.

DENTRO WINDOWS. È questo il caso di *Wordpad*, un'applicazione di videoscrittura integrata in Windows 95, e di *Paint*, evoluzione di Paintbrush, programma per il disegno presente già in ambiente Windows 3.

Con questi due strumenti è possibile ottenere risultati di buon livello. Certo occorre un elemento indispensabile e del tutto personale: una giusta dose di creatività da parte di chi ci mette le mani.

I risultati non avranno nulla da invidiare a quelli realizzati con applicazioni più costose e potenti.

Per accedere a Paint e Wordpad – al termine dell'installazione di Windows 95 – basta cliccare sul pulsante Avvio e, quindi, su Programmi, è possibile individuare le icone relative alle due applicazioni che ci interessano.

Paint, ovvero il disegno in Windows 95. Paint è un programma di disegno che permette di realizzare opere anche complesse, nelle quali è possibile inserire elementi grafici (rettangoli, cerchi e così via), testo e disegni a mano libera. Inoltre ogni elemento può essere colorato e manipolato in modo semplice e veloce. Come per qualsiasi programma di disegno anche nel caso di Paint viene richiesta una buona manualità con il mouse.

Tutti gli strumenti principali del programma sono resi disponibili nella casella degli strumenti posta sulla sinistra della finestra di Paint. Per visualizzare la funzione di ogni strumento è sufficiente posizionare il puntatore del mouse sull'icona desiderata ed attendere qualche secondo. Così, come in tutte le applicazioni di Windows 95, appare una casella di aiuto che indica l'operazione svolta dallo strumento evidenziato. Come sempre la pratica – e la cocciutaggine – sono le armi migliori per raggiungere i risultati desiderati. In questo caso però alcuni suggerimenti possono rivelarsi molto utili.

Colorare i disegni. Ogni volta che si sceglie uno strumento appaiono all'interno di una cornice – posta alla base della casella degli strumenti – una serie di opzioni aggiuntive al comando selezionato che permettono di modificare l'effetto dello strumento che si sat utilizzando.

Una delle prime operazioni tentate da qualsiasi artista in erba è quella di colorare le proprie opere. Paint consente di differenziare il colore della traccia, dal colore di riempimento di un oggetto.

Selezionare un colore. Per selezionare un colore è sufficiente cliccare con il mouse su una delle caselle colorate che trovate alla base dell'area di disegno: il pulsante sinistro controlla il colore della traccia, il pulsante destro il colore di riempimento. Se vogliamo tracciare, ad esempio, un rettangolo verde con il bordo rosso dobbiamo eseguire le seguenti operazioni:

– selezionare il colore della traccia cliccando con il pulsante sinistro del mouse sull'icona rossa,
– selezionare il colore di riempimento facendo clic con il pulsante destro del mouse sull'icona verde,
– selezionare lo strumento rettangolo (nella cornice appaiono le opzioni relative allo strumento),
– selezionare l'opzione rettangolo colorato (l'ultima in basso all'interno della cornice), tracciare il ret-

Macintosh e il suo programma Claris works

Dal primo momento in cui si è affacciato nel mondo dell'informatica Macintosh (per gli amici Mac) si è rivelato uno strumento indispensabile per chiunque si occupi di grafica, disegno e affini.
Da allora sono nati, e continuano a nascere, innumerevoli programmi, sempre più potenti, destinati a professionisti del mondo dell'immagine. Per fortuna Macintosh non si è dimenticato di chi disegna per divertimento.

CLARIS WORKS, UNO STRUMENTO INDISPENSABILE. Con la maggior parte dei sistemi Mac viene fornito Claris works, un gruppo di programmi nato per rispondere alle più diverse esigenze, non escluse grafica e disegno.
Claris works, infatti, propone tra gli altri, due programmi funzionali e semplici destinati alla realizzazione di disegni e progetti grafici.
Confermando l'abituale attenzione del Mac alle persone meno esperte, i due programmi si presentano con un'interfaccia molto simile, distinta esclusivamente per alcuni strumenti presenti solo nel programma di disegno al quale faremo riferimento di seguito.
Possiamo notare inoltre che la maggior parte degli strumenti disponibili in Claris works è del tutto simile, sia a livello di icona che di funzione, agli strumenti già trattati nell'articolo su Paint per Windows 95.
L'area sulla quale operare viene rappresentata sotto forma di foglio bianco, alla cui sinistra è posta la casella degli strumenti. Grazie a queste icone è possibile realizzare disegni a mano libera, tracciare figure geometriche (cerchi, rettangoli e così via), colorare sfondi e disegni in modo uniforme o con la tecnica dell'aerografo.

AEROGRAFO SENZA PROBLEMI. Lo strumento aerografo, rappresentato da una bomboletta spray, permette di ottenere effetti molto suggestivi, simili alla colorazione murale realizzata con una bomboletta spray.
Per realizzare le classiche sfumature ottenibili con un aerografo è sufficiente scegliere un colore e passare il mouse, il cui puntatore avrà assunto la forma di una "spruzzatore", sull'area di disegno desiderata. Per selezionare un colore è sufficiente fare clic con il mouse sul simbolo della tavolozza e, quindi, scegliere la sfumatura cromatica desiderata, così come si intinge il pennello nella tavolozza.

COLORARE E RIEMPIRE. Claris works permette inoltre di scegliere la superficie di riempimento delle figure (con opzioni che vanno dalle diagonali alla quadrettatura) e la modalità del riempimento stesso. I due strumenti dedicati a questo scopo si trovano accanto allo strumento tavolozza. Il programma di creazione di progetti grafici, oltre alle opzioni fornite dal programma di disegno, permette di ridimensionare gli oggetti inseriti nel foglio semplicemente agganciando con il mouse una delle maniglie, rappresentate da quattro quadratini neri, e trascinando i bordi dell'oggetto stesso. Se qualcosa non è riuscito basta annullare il comando dal menu "composizione".

tangolo delle dimensioni desiderate all'interno dell'area di disegno.

Lo strumento riempi. È possibile naturalmente colorare un elemento dopo averlo disegnato: per effettuare questa operazione deve essere utilizzato lo strumento "Riempi".

Questo comando è molto utile quando si desidera colorare completamente lo sfondo di un disegno; per effettuare questa operazione basta selezionare un colore di riempimento e, prima di iniziare a disegnare, cliccare in un punto qualsiasi dell'area di disegno dopo avere selezionato lo strumento.

Per colorare aree non delimitate di un'immagine può essere utilizzato lo strumento "Pennello". La cornice delle opzioni offre numerosi stili di traccia, che permettono di operare sia su piccole aree che su superfici maggiori.

Oltre alle linee diritte (strumento "Linea") Paint consente di tracciare linee curve (strumento "Curva") e linee a mano libera (strumento "Matita").

Tracciare una curva può risultare molto divertente: dopo avere fissato l'origine e la destinazione della traccia, facendo clic con il pulsante sinistro del mouse, si muove il mouse nell'area di disegno per determinare la curvatura della linea tracciata, l'effetto a volte è molto divertente. Un nuovo clic del mouse fissa la curva nella posizione visualizzata.

Immagini e testo. Paint permette, infine, di aggiungere del testo alle proprie immagini. Lo strumento "Testo", rappresentato dall'icona raffigurante la lettera 'A', consente di definire un'area all'interno del disegno nella quale è possibile inserire un testo definendo, tra l'altro, tipo e dimensione del carattere.

Con gli strumenti descritti, che sono solo una parte di quelli messi a disposizione da Paint, possiamo cominciare a realizzare un logo attraverso il quale personalizzeremo i documenti creati con Wordpad.

SALVARE E STAMPARE. Dopo avere realizzato l'immagine, o un insieme di grafica e testo, dobbiamo procedere al salvataggio dell'immagine, che viene realizzato attraverso il comando "Salva" del menu "File".

I file che possono essere salvati con Paint sono di tipo bitmap, uno dei numerosi formati grafici disponibili. L'esigenza principale di chi realizza un'immagine rimane, anche in quest'epoca di multimedialità, la stampa della propria opera. I comandi di controllo della stampa appaiono nel menu "File" e permettono, oltre all'esecuzione della stampa stessa, la definizione di alcuni parametri relativi alla stampante.

Prima di avviare una stampa è importante verificare che le impostazioni del programma siano quelle desiderate.

Risultati frustranti. La stampa è una fase molto delicata nella gestione della grafica a livello elementare e potrebbe dare luogo a risultati diversi da quelli sperati.

Non si può pretendere che una stampante a getto di inchiostro riproduca i meravigliosi colori che eravamo riusciti a combinare sullo schermo.

In questo caso non bisogna scoraggiarsi: basta procedere per tentativi, cercando di trovare la combinazione migliore tra l'immagine sul video e quella stampata. Non aspettatevi che il risultato sia ottimo al primo tentativo: preparatevi a qualche approccio frustrante, pregustando i successi futuri. Ma vediamo ora un altro program- ▶▶

Cambiare scrivania

Usando Windows 95 cambiare lo sfondo della scrivania è un gioco che potete fare con facilità. Lo sfondo (anche chiamato desktop) può essere personalizzato in modo semplice, scegliendo un proprio disegno al posto di quelli proposti da Windows.

Per inserire un nuovo sfondo è sufficiente avviare il "Pannello di controllo" di Windows 95 e selezionare l'icona "Schermo", quindi scegliere la scheda "Sfondo".

Nella parte inferiore sinistra della scheda appare la cornice all'interno della quale è visualizzato il pulsante "Sfoglia". Premendo questo pulsante Windows 95 consente di ricercare, all'interno del sistema o su dischetto, un disegno in formato .bmp (il formato nativo di Windows, lo stesso dei disegni realizzati con Paint) da utilizzare come sfondo.

Una volta selezionato il disegno desiderato, proprio o acquisito da amici o Bbs, è sufficiente premere il pulsante "Ok" per vedere modificarsi lo sfondo della scrivania.

Le opzioni "Affiancato" e "Centrato" presenti nella scheda "Sfondo" modificano il tipo di visualizzazione del disegno. Non siete sicuri che vi piaccia? Per verificare quale opzione preferire basta controllare la fedele anteprima offerta dal monitor visualizzato nella scheda.

La scrivania in Macintosh

Anche usando Macintosh questa operazione è semplice. Basta realizzare e importare il disegno che si vuole per sfondo e inserire il comando "copia". Richiamate poi i menu "mela", "pannello di controllo" e quindi "sfondo scrivania". A questo punto vi basterà incollare l'immagine che avete già copiato (ovvero, "composizione", poi "incolla"). Perché lo sfondo diventi operativo basta cliccare due volte sull'immagine che appare nella finestra dello "sfondo scrivania".

Ecco alcuni tipi di scrivanie che si possono usare per il vostro computer.

Le parole della grafica

Bitmap
La particolare struttura di dati che conserva in memoria l'immagine inviata allo schermo, mantenendo informazioni sulla posizione e sulla dimensione dell'immagine stessa.

Cliccare
In gergo informatico significa premere e rilasciare il pulsante del mouse una volta senza spostarlo.

Clipart
Raccolta di fotografie, grafici, disegni e altre immagini simili che possono venire "tagliate" e inserite in documenti.

Formato
Struttura o aspetto di un'unità di dati, per esempio un file, dei campi di un record in un database o del testo in un documento ottenuto con un elaboratore di testi.
Un file può, per esempio, venire memorizzato nel formato tipico di una certa applicazione, oppure in un formato più generico, come semplice testo Ascii che contiene tutte le parole, ma poche specifiche per quanto riguarda l'impaginazione.

Formattazione
Nel caso di un documento, gli elementi relativi allo stile e alla presentazione che vengono aggiunti attraverso l'impiego di margini, rientri e caratteri di differenti dimensioni, forze e stili.

Logo
In gergo grafico si definisce così il simbolo, l'immagine che contraddistingue un'azienda o una società.

Macintosh
Modello di personal computer della Apple caratterizzato da un'interazione semplice, ma efficace con l'utente.

Manipolare
Sinonimo di elaborazione: nel contesto grafico manipolare l'immagine significa modificarla con tecniche di fotoritocco.

Menu
Elenco di opzioni tra cui chi usa il programma può scegliere in modo da poter eseguire l'azione desiderata, per esempio selezionare un comando o applicare un particolare formato a un particolare documento. Detto in soldoni: il pannello di comandi del vostro personal.

Modelli predefiniti
Per facilitare chi usa il computer a creare dei documenti comuni, diversi programmi predispongono alcuni formulari da personalizzare. Ad esempio, sono disponibili strutture già predisposte di fatture, bollettini, carte intestate, biglietti da visita e numerose altri documenti di vario interesse.

Multimedialità
Combinazione di suoni, grafica, animazione e video nel mondo dei computer.

Oggetto
Termine abbreviato per codice oggetto. In grafica, entità distinta. Per esempio, in un programma di animazione una palla che rimbalza potrebbe essere un oggetto.

Pulsante sinistro
Il mouse di Windows ha due pulsanti. Quello di sinistra viene utilizzato per controllare il cursore sullo schermo ed attivare tutti i comandi. Il pulsante destro invece serve per descrivere e spiegare determinate caratteristiche in determinati ambiti.

Windows
Sistema operativo introdotto dalla Microsoft Corporation nel 1983. Si tratta di un sistema con interfaccia grafica che funziona su calcolatori basati su Ms Dos. Windows offre un'interfaccia standard.

Giotto digitale

ma tipico di Windows: *Wordpad*.

CREARE UN DOCUMENTO CON WORDPAD. *Wordpad* è un programma di videoscrittura con il quale è possibile creare e stampare documenti di qualsiasi tipo. L'interfaccia del programma, in linea con le altre applicazioni Windows, mette a disposizione i comandi necessari attraverso il menu orizzontale a tendina e le barre degli strumenti.

Che cos'è un oggetto. Naturalmente a noi serve qui considerare prima di tutto la possibilità di inserire degli "oggetti" all'interno di un documento.

Ma attenzione: in "computerese" il concetto di oggetto è diverso da quello del linguaggio comune. Un oggetto è una struttura di dati particolare la cui configurazione realizza uno scopo, un'entità distinta. Sono definite come oggetti le immagini create con *Paint*, i fogli ed i grafici realizzati con *Excel* o con *Msgraph* e le immagini clipart.

Mistero clipart. Già, ma che cosa sono le clipart? Già nella versione di Windows 3, sono a disposizione dell'utente una serie di immagini, raccolte sotto il nome di Clipart, che possono essere collocate a piacere all'interno di documenti. Immagini che possono commentare documenti di testo, o qualsiasi altro testo che non voglia essere troppo noioso.

Questo tipo di immagini le potete anche acquistare a parte. Nei negozi specializzati potete trovare cd rom e dischetti con intere collezioni (dette anche librerie) di immagini magari raggruppate in diverse categorie. Avete bisogno di una foto di una farfalla? Basta acquistare il cd rom che raccoglie le foto sugli animali o sugli insetti.

Quando si realizza un documento di qualsiasi tipo con Wordpad è possibile quindi migliorarne l'aspetto aggiungendo elementi grafici o disegni semplicemente selezionando il comando "Oggetto" del menu "Inserisci".

Il programma visualizza un elenco di oggetti tra i quali è possibile scegliere l'opzione desiderata, ad esempio "Immagine bitmap" o "Raccolta clipart Microsoft", permettendo l'introduzione nel documento di un disegno o di un'immagine predefinita.

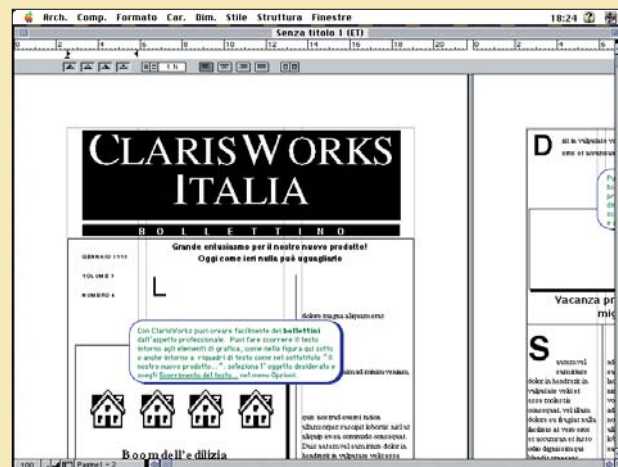
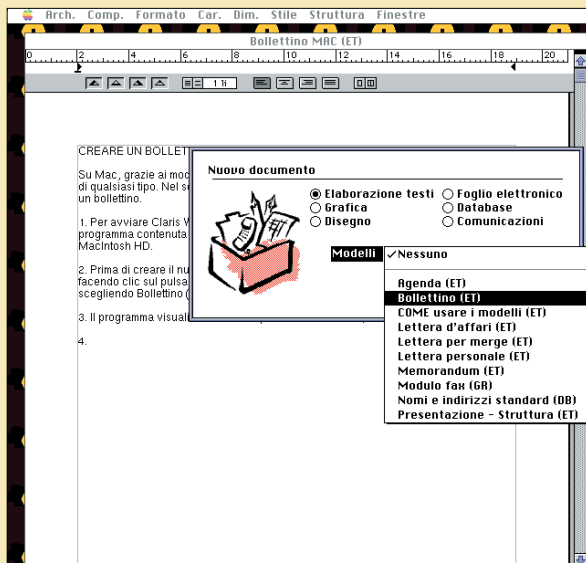
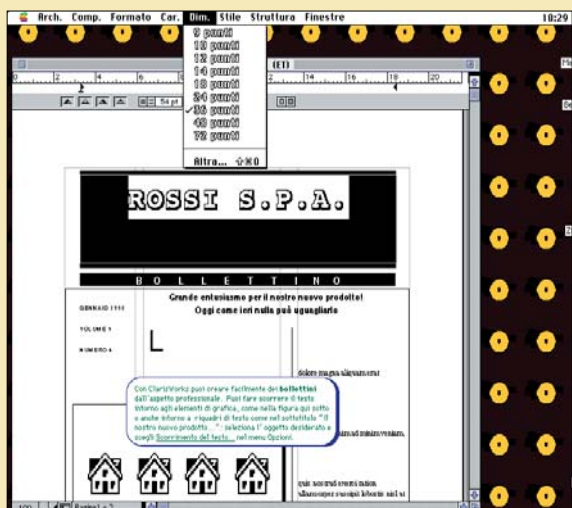
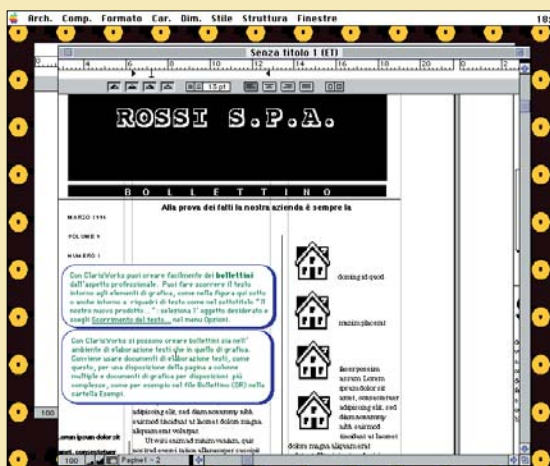
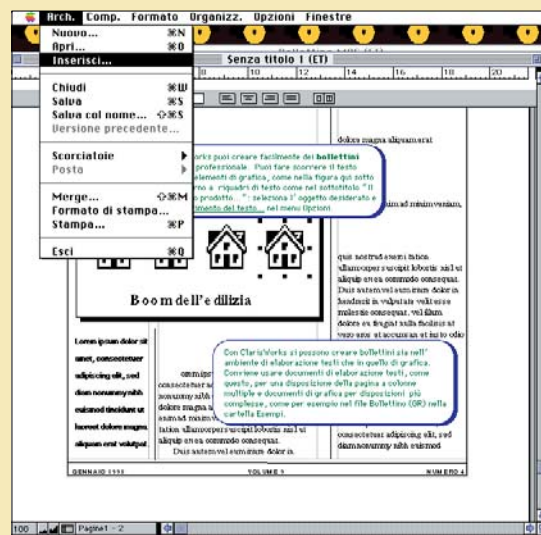
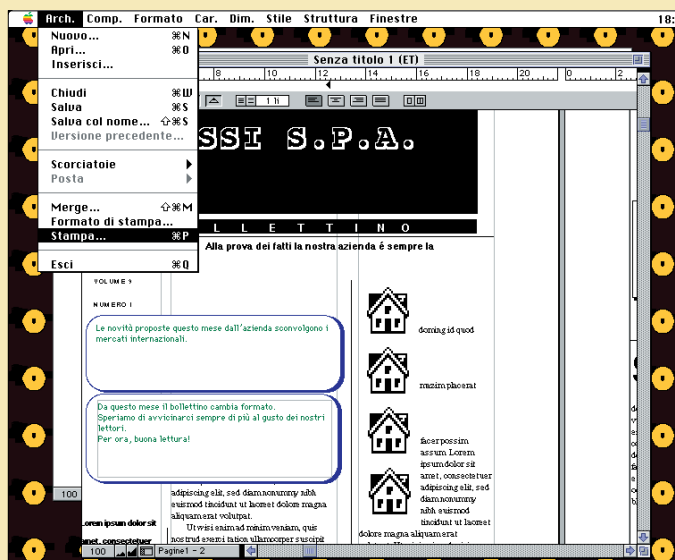
Modificare il testo. Le possibilità offerte da Wordpad non si limitano però all'inclusione di oggetti esterni. Le caratteristiche del testo inserito, come tipo e dimensione del carattere, possono essere facilmente modificate attraverso gli strumenti posti sulla barra di formattazione.

Tra le altre possibilità c'è quella di modificare il colore dei caratteri. Il pulsante colore, rappresentato da una tavolozza, dà accesso all'elenco dei colori, tra i quali può essere scelto quello preferito.

Come per buona parte delle applicazioni Windows anche in questo caso l'operazione di colorazione può essere attivata prima di inserire un testo oppure dopo averlo inserito. In quest'ultimo caso per attivare la colorazione dei caratteri è necessario selezionare il comando con il mouse o attraverso la tastiera.

Modelli predefiniti. Acquistando alcuni programmi, come *Works per Windows*, è possibile utilizzare dei modelli predefiniti, come vi abbiamo mostrato nell'esempio intitolato: *Un esempio commerciale con Windows 95.*

Vinicio Canton

Esempio di bollettino con Macintosh

Utilizzando il programma Claris Works è possibile richiamare modelli predisposti attivabili non appena appare la schermata iniziale. In questo caso ecco come appare il modulo preimpostato che permette di fare un bollettino.

A questo punto il testo può essere trattato come per un documento normale. Per importare un'immagine occorre selezionare il comando "Apri" dal menu "Archivio" e poi selezionare il documento che volete inserire.

Dopo aver sostituito il titolo e il testo, aver aggiunto le immagini o i grafici di cui avete bisogno, non resta che cominciare la fase di stampa. Il vostro bollettino è pronto per essere distribuito.

Forse non lo sapete, ma il vostro personal sa disegnare

Dipingere, macchiare, ma senza sporcarsi

Come si utilizzano gli strumenti per disegnare e come si salvano i disegni. Un articolo elementare, ma necessario

A CHI INTERESSA

Ai principianti assoluti

A chi non sa cosa sono i "formati"

Per chi ha fretta

- Per disegnare potete usare i programmi che sono già installati nel vostro personal. Ma, attenzione: non è così facile come sembra. Bisogna prima farsi un po' la mano.
- Se non avete estro artistico potete usare disegni o foto già pronte archiviate nelle raccolte di immagini - dette Clip art - che trovate nel programma o che potete acquistare in un negozio specializzato.
- Gli strumenti per disegnare sono contraddistinti da un'icona piuttosto intuitiva. Nel riquadro ne abbiamo comunque spiegato l'uso e il modo migliore per usarli.
- Una volta terminata la vostra immagine dovete salvarla con un codice tutto particolare: si tratta del formato. Ne esistono di diversi tipi: uno dei primi è il Pcx; Tiff è il formato preferito dai Macintosh, mentre Bmp è ufficiale di Windows.

L'elaborazione delle immagini si basa su un foglio virtuale che supera i limiti che le leggi fisiche impongono al foglio reale.

Ad esempio, se traccio una linea su un foglio con una penna, l'inchiostro si fonde con la carta, diventando un tutt'uno. Nel foglio virtuale, invece, non esiste nulla di materiale e, quindi, di definitivo. Qui tutto può essere modificato con estrema semplicità senza lasciar traccia della forma precedente.

Poiché non è possibile agire fisicamente su un foglio virtuale, vengono messi a disposizione alcuni strumenti "virtuali": uno per tracciare delle linee rette, uno per le curve, uno per i cerchi e così via.

In commercio esistono numerosi programmi che mettono a disposizione fogli e strumenti: certo ogni produttore cerca di differenziarsi dai concorrenti per quantità e qualità di effetti speciali, però esistono delle tecniche consolidate che vengono riproposte puntualmente.

DENTRO IL COMPUTER. Ma come funziona il foglio da disegno virtuale? Nel calcolatore il foglio di lavoro virtuale viene visto come una griglia: il numero di colonne e il numero di righe rappresentano le dimensioni dell'immagine. Ogni elemento della griglia, chiamato in gergo pixel o bit (da qui il nome bitmap, cioè mappa di bit), può essere riempito con un colore. Se i colori a disposizione sono solo due, si dice che l'immagine è monocromatica, poiché il bianco è considerato un colore. Negli altri casi i colori possono essere 16, 256, 65535 e così via. Un foglio virtuale non è vuoto, ma ogni pixel è colorato di bianco: disegnare con il calcolatore significa colorare i pixel. Gli strumenti a disposizione non sono altro che meccanismi per colorare automaticamente un certo numero di caselle secondo degli schemi predefiniti. Alcuni rappresentano la trasposizione nel virtuale di strumenti reali, mentre altri sono stati concepiti apposta per il mondo delle immagini digitali.

SIGLE INFINITE. Gli strumenti che trovate non sono difficili da usare e si presentano con delle icone intuitive. Ve li spieghiamo comunque nel riquadro della prossima pagina.

Meno noti sono invece i formati. Di cosa si tratta? Sono le sigle che il computer richiede al momento di salvare il file immagine. Si tratta della struttura dei dati: nel calcolatore le immagini sono viste come numeri i quali vengono archiviati come file. Di questi formati, dopo un'iniziale proliferazione legata alla fortuna delle varie aziende leader del settore, oggi è considerato standard solo un piccolo numero. ▶▶

Dipingere senza sporcarsi

Pcx. Venne sviluppato dalla ditta Zsoft per uno dei primi programmi per gestire le immagini in ambiente dos. Il fatto di essere uno dei primi, comunque, gli garantisce ancora una buona diffusione e, quindi, un supporto da parte dei vari produttori.

Tiff. Acronimo di *Tag Image File Format:* formato di archivio per immagini a 'componenti'. Si tratta di un formato sviluppato dalla ditta Adobe, una delle aziende leader nel settore della grafica da moltissimi anni, soprattutto sotto ambiente Macintosh.

È il formato più diffuso e supportato, al punto da essere diventato uno standard *de facto*. In pratica ogni immagine viene scomposta in più 'componenti' che vengono archiviati separatamente. Con questa tecnica possiamo generare ed archiviare un'immagine con quattro miliardi di colori e distribuirla anche a chi possiede un calcolatore con soli 16 colori. Ovviamente il risultato visualizzato non sarà lo stesso, ma l'immagine può comunque essere utilizzata per una stampa di un computer più potente.

Bmp. Abbreviazione di Bitmap, cioè mappa di bit. Sviluppato da Microsoft è il formato ufficiale di Windows in qualsiasi versione. Pur non avendo particolari note di merito dal punto di vista tecnico è stato uno dei primi tentativi di creare un formato di sistema facilmente utilizzabile. Quasi ogni componente grafica di Windows, infatti, utilizza archivi in formato Bmp e in tutte i personal computer troviamo il programma Paintbrush dedicato alla manipolazione delle immagini, appunto, in formato Bmp.

Gif. *Grafics Interchange Format*: formato di interscambio grafico. È il formato più standard, ovvero con meno versioni, e tecnologicamente più avanzato. Supporta qualsiasi tipo di immagine, comprese quelle trasparenti, e possiede un algoritmo di compressione senza perdita di dettaglio che lo rende il formato ideale per qualsiasi tipo di soggetto. Per definire la sua diffusione basti dire che attualmente è il formato più utilizzato in Internet per la trasmissione delle immagini.

Jpeg. *Joint Photographic Expert Group.* È un formato relativamente recente ed è dedicato prevalentemente all'archiviazione di immagini fotografiche. Possiede, infatti, un algoritmo di compressione molto efficiente su soggetti fotografici standard. Purtroppo i risultati sono poco incoraggianti quando ci sono numerosi dettagli: l'immagine, infatti, diventa meno nitida e le dimensioni del file aumentano vertiginosamente.

A MANO O "CLIP ART". Se si è in grado di disegnare con carta e matita, creare le immagini per personalizzare i documenti o per migliorare l'impatto di una relazione, usare questi strumenti non è così complesso. Basta farci un po' la mano. Chi è privo di talento, invece, può attingere alle cosiddette *clip part* ovvero librerie di immagini che si possono copiare e trasformare. Se si possiede un programma di un certo rilievo commerciale, si possono usare delle librerie di immagini già allegate.

UN ESEMPIO. Vediamo allora come utilizzare gli strumenti per disegnare con il computer. Un'etichetta classica è quella del simbolo da applicare ai prodotti pericolosi. Per realizzarla basta tracciare un cerchio e un quadrato riempiti di giallo. Poi aggiungere la scritta Pericolo e, infine, il simbolo universale del teschio che potete trovare nelle clip art del vostro computer.

In questo caso non importa avere una stampante a colori, visto che in bianco e nero il messaggio non perde la sua efficacia.

Antonio Di Cesare

Gli strumenti per la grafica

DISEGNARE

Disegnare a mano libera sul computer non è facile: ecco perché i programmi di grafica mettono a disposizione una serie di forme geometriche - come cerchi e rettangoli - che si attivano automaticamente. Basta trascinare il mouse premuto e lasciarlo quando si è ottenuta la grandezza desiderata. Alcune icone sono ancora più intuitive: lo strumento matita, pennello e rullo sono immediatamente riconoscibili e facili da usare. Anche i programmi di grafica più semplici permettono di cambiare la larghezza delle punte e la densità della riga.

MODIFICARE

Modificare le immagini sullo schermo non comporta tutti i problemi che dà la carta, ma non è nemmeno così semplice come sembra. Tra gli strumenti più semplici abbiamo la gomma e la lente di ingrandimento. Quest'ultima è molto comoda se si intende curare il dettaglio di un proprio disegno. Più difficili da usare sono i vari tipi di "selezione immagine" che permettono di delimitare un campo specifico. Campo che poi si può utilizzare come se fosse un documento a sé, copiandolo in altri documenti, ritagliandolo e così via.

COLORARE

I colori a disposizione vengono disposti su una tavolozza. La loro struttura può essere diversa a seconda del programma, una zona rettangolare o un cerchio. Nei programmi più sofisticati è possibile modificarne le sfumature. In ogni caso compaiono un numero esorbitante di colori ognuno dei quali occupa un piccolo spazio. Usarli è facile: come nella "realtà" si intinge il pennello nel colore, anche sul video basta portarsi sul colore desiderato con il mouse e cliccare con il mouse. Uno strumento fatto a forma di secchio permette di colorare vaste aree sullo schermo.

Realizzare una presentazione gradevole

Avere successo con la grafica

A CHI INTERESSA

Ai principianti

Per presentazioni professionali

Per unire immagini e testo

Per chi ha fretta

- Per impaginare una presentazione abbiamo utilizzato *Pageplus* della Serif, che costa 59 mila lire, e *Works per Windows 95*. Ma attenzione: non sottovalutate le difficoltà che presentano i programmi di grafica. Occorre avere una certa familiarità con gli strumenti per ottenere buoni risultati.
- Stabilite il numero di pagine e collegate i box di testo. Decidete il numero delle colonne e utilizzate righelli, guide e contorni come punti di riferimento.
- I titoli? Meglio colorati e accattivanti. Create un box di testo e dimensionatelo spostandone i margini.
- Il testo potete scriverlo direttamente in pagina oppure batterlo nel vostro programma di videoscrittura preferito. In questo caso importate il testo grazie al “copia e incolla”.
- Nei negozi specializzati potete trovare le “clip art”, ovvero delle raccolte di immagini da poter importare sui vostri documenti senza dover usare gli strumenti per disegnare.
- I grafici non sono più un problema anche con programmi a basso costo: basta impostare i dati sulla griglia e poi scegliere il tipo di grafico che si desidera.

Ora che Lei ha il computer potrà fare delle presentazioni migliori!»

Ecco una frase che diversi impiegati, manager e venditori si sono sentiti dire dal loro principale. Così questi professionisti dai capelli bianchi si sono improvvisati grafici. E all’entusiasmo dei primi minuti sono seguiti fine settimana di tormento.

Infatti i programmi di grafica sono solo in apparenza semplici, in realtà sono uno strumento su cui occorre “farsi la mano”. In altre parole, il fatto di non dover più usare righello e compasso non significa che il lavoro del grafico sia stato semplificato.

Se dovete fare una ricerca, un pieghevole o una brochure, basterà che applichiate i medesimi principi al vostro documento specifico.

I programmi. Per fare una presentazione avete due scelte: usare gli esempi già predisposti, anche chiamati *template*, che abbiamo visto negli articoli precedenti, oppure andare in un negozio specializzato. Per questo tipo di impaginazione esistono sul mercato due categorie di prodotti: i professionali e gli amatoriali. Tra i primi citiamo *Pagemaker* della Adobe System, *Xpress* della Quark e *Corel Ventura Publisher*. Sono strumenti professionali, comodi, ma anche molto costosi. Esistono poi prodotti più a buon mercato, ma di buon livello.

Per realizzare la prova che vedete qui a lato abbiamo usato *Pageplus Intro* della Serif che costa 59 mila lire oltre a *Wordpad* e *Paint* che - chi usa Windows 95 - ha già sul suo computer. Quindi un costo decisamente limitato. Per i grafici abbiamo usato *Works per Windows* che viene spesso regalato quando si acquista Windows 95. Se avete un computer Apple potete realizzare lo stesso tipo di presentazione utilizzando *Claris Works*.

La bozza. Una volta installato il vostro programma di impaginazione si può cominciare. Per prima cosa è bene chiarirsi le idee su

cosa volete o dovete “infilare” nella vostra presentazione. Ovvero quante immagini, grafici o altro. Cercate di non sovraccaricare la pagina: il testo deve potersi leggere in modo chiaro. Le immagini - oltre a rendere più gradevole la lettura - è bene che spieghino quello che intendete dire. Le prime volte è persino comodo fare uno schizzo a matita di come pensate che la pagina debba riuscire.

Impostare la pagina. Quando avete un’idea del tipo di presentazione che volete, allora dovete impostare la pagina. Non è il caso che cominciate a scrivere ora visto che non sapete ancora la lunghezza del vostro testo.

Ma vediamo di capire quale metodo usare.

1 - Per prima cosa stabilite il numero delle pagine che vi servono e attivate il comando che collega il testo di una pagina all’altra. Nel caso del programma *Pageplus* si tratta di un quadratino che appare a pié pagina; in genere il collegamento tra le pagine è rappresentato con una specie di catenella.

2 - Poi è bene attivare gli strumenti di misurazione grafica sulla pagina. Dapprima la griglia delle linee basi (o “snapping”) che attrae, come se fosse una calamita, le linee e gli elementi grafici.

In questo modo avete dei punti di riferimento che servono quando importate testo e immagini. In questo modo la pagina risulterà più ordinata.

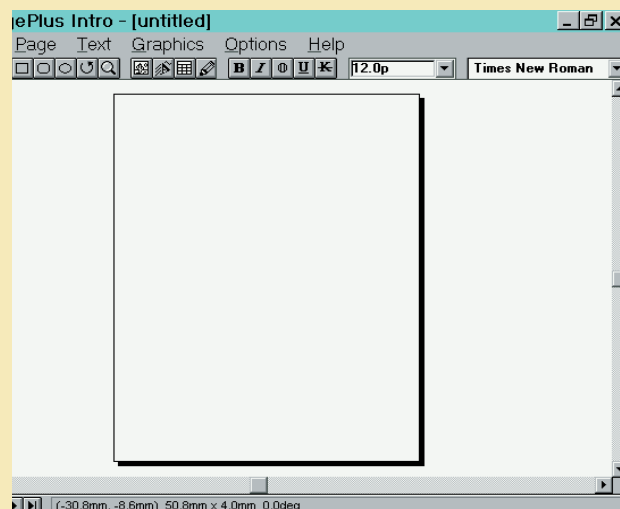
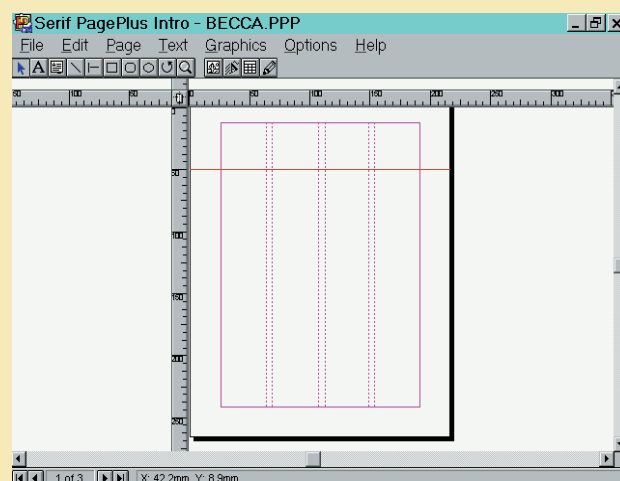
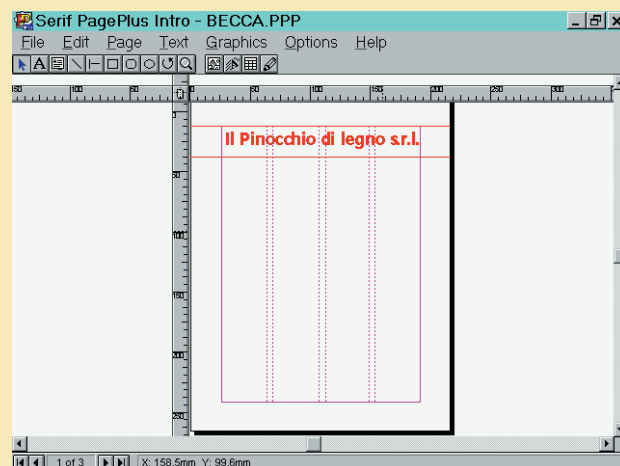
In secondo luogo attivate i righelli, le guide e i contorni (in genere raccolti nel comando “display”).

3 - È importante poi scegliere il numero delle colonne. Le quattro colonne danno alla presentazione un aspetto più sobrio, mentre la doppia colonna è disordinata e allegra. Una decisione che lasciamo al vostro gusto personale e alle vostre necessità.

Il titolo. Dal titolo dipende spesso il successo di uno scritto. Un titolo allegro invoglia alla lettura e così, anche una noiosa relazione aziendale, può cominciare con un piglio diverso. Per scrivere basta cliccare sul comando testo che in genere viene contrassegnato con una “A” maiuscola; poi - strisciando il mouse sul tappetino - formate un rettangolo della dimensione giusta per il vostro titolo. A questo punto non rimane che battere sulla tastiera e scegliere il carattere che preferite, il colore e la dimensione del testo. Tutte cose che sapete fare per due motivi: perché sono semplicissime e perché avete letto gli articoli sulla videoscrittura su *Pc Open* n.2. Non preoccupatevi se, quando fate qualche modifica, vedete le dimensioni del titolo cambiare in modo da non andare più bene per lo spazio che avete previsto. Per modificare la grandezza basta modificare il rettangolo del testo afferrando i bordi. Qualche modifica non vi ha soddisfatto? Non c’è problema. Entrate nel comando a tendina “Edit” e selezionate “Undo”, o il comando abbreviato “Ctrl Z”. Discorso analogo per chi usa Macintosh anche se il comando abbreviato qui si chiama “mela zeta”.

Sommario e testo. Per scrivere il sommario e il testo avete due possibilità. La prima è quella di scrivere direttamente in pagina utilizzando il programma di impaginazione: in questi casi vi consigliamo di utilizzare lo strumento “lente di ingrandimento” per non cavarvi gli occhi e vedere bene cosa state scrivendo.

La seconda è quella di usare un programma di videoscrittura e poi importare il testo scritto. ▶▶

Impostare la grafica...

Ecco come appare il vostro foglio vuoto utilizzando Page Plus della Sans Serif, che potete acquistare a 59 mila lire.

Per prima cosa disponete il righello e gli altri strumenti grafici in modo da creare dei punti di riferimento comodi.

Nella gabbia che avete formato provate ad inserire il titolo cercando il carattere che si legge con la maggiore facilità.

Avere successo con la grafica

Scegliendo la prima soluzione avete il vantaggio di sapere esattamente qual è la lunghezza del testo e di vedere subito come sarà la pagina stampata. Se invece utilizzate un programma di videoscrittura avete la possibilità di utilizzare uno strumento più comodo, con più funzioni e - molto probabilmente - che vi è più familiare.

Fate un paio di prove e poi decidete voi. Per importare il testo da un documento all'altro l'operazione più comoda non è quella più ovvia. Infatti il comando "importa testo" è un po' macchinoso da usare. Vi consigliamo invece di copiare lo scritto (*copy*) e di incollarlo su quello nuovo (*paste*).

I contenuti. Di sfuggita vi ricordiamo che una buona presentazione non deve avere un testo noioso e uniforme. Non affidatevi solo all'immagine e alla grafica! Prima di mettervi a scrivere fatevi una scaletta precisa di quello che intendete dire e pensate ad un inizio del testo, un "attacco" che catturi il lettore.

Nel redigere il vostro documento non dimenticate mai che è meglio scrivere poche cose ma chiare, piuttosto che dare tante informazioni confuse. Il sommario deve dare un'idea al lettore del testo e essere nello stesso tempo un invito alla lettura. Per evidenziarlo dal resto del testo giocate con il controllo dell'interlinea (spesso chiamato *vertical spacing*) e con gli stili dei caratteri.

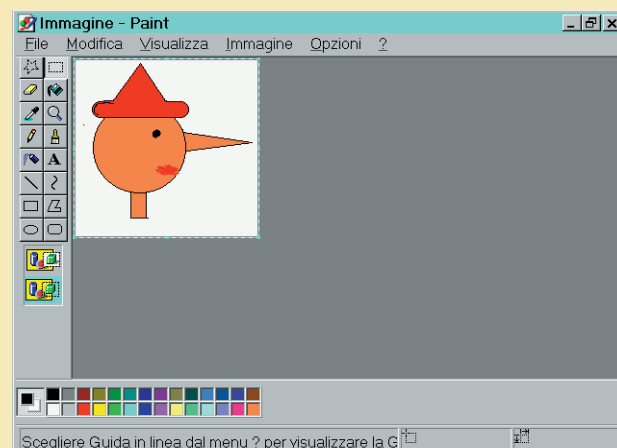
E per concludere questi consigli da maestrina, vi consigliamo di spezzare spesso il testo con sottotitoli in modo da renderlo più leggero per l'occhio. In questo modo eviterete colonne zeppe di testo (in gergo tipografico si dice colonne "a piombo").

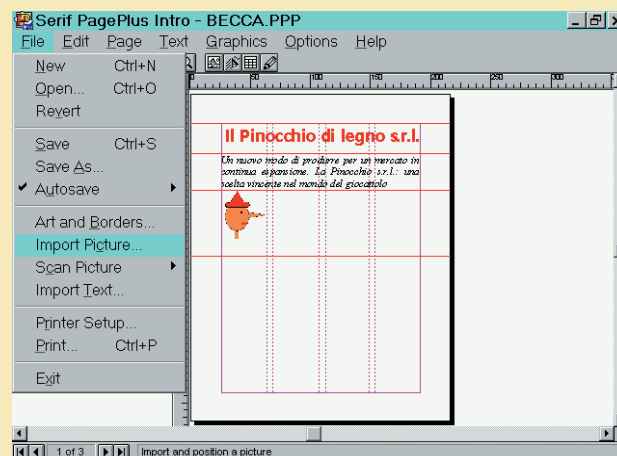
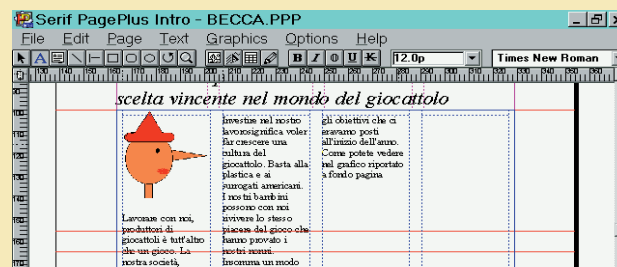
Inserire il disegno. Creare un logo o un disegno con gli strumenti che avete sul computer - come il programma *Paint* per Windows 95 - può essere un'impresa difficile. Nell'esempio che potete vedere in queste pagine, abbiamo realizzato un pinocchietto con una certa difficoltà. Se non avete estro artistico o il tempo per familiarizzare con questi programmi, non disperate. È sempre possibile usare o acquistare delle cosiddette *Clip art*. Di cosa si tratta? Sono le raccolte di disegni o di fotografie già pronte per l'uso.

Alcuni programmi di impaginazione ne hanno già diversi tipi incorporate. Nel caso di *Pageplus* le immagini a disposizione sono molto poche. Il programma però vi dice dove acquistarne altre. I più fortunati che dispongono di un lettore di cd rom possono invece comprare dei cd con registrate enormi quantità di illustrazioni o foto.

Importare un'immagine è semplice e indolore: il comanda "importa immagini" in questo caso funziona bene. Basta posizionare l'illustrazione e dimensionarla in modo corretto. Un'operazione che è un gioco da ragazzi: basta trascinare i bordi. Molto più complesso invece il discorso relativo alla memorizzazione delle immagini.

I formati. Per salvare le immagini, il computer chiede un determinato "formato". Perché? Il formato è la struttura o l'aspetto di una unità di dati. Grazie a questa struttura si definisce il modo in cui un file è memorizzato e mostrato sullo schermo o in fase di stampa. Tutti i file vengono memorizzati con un loro formato: ad esempio *Ascii* è un formato generico. I formati per le immagini e per ▶▶

...importare l'immagine...

Disegnare con Paint di Windows non è un'operazione semplice.

Controllate con il righello la posizione del logo in pagina.

Importate il logo con il comando "importa immagine".

Potete far scorrere il testo attorno al disegno o meno.

Avere successo con la grafica

la grafica sono chiamati con acronimi veramente ostici. Ne abbiamo parlato nell'articolo *Dipingere, macchiare, ma senza sporcarsi*.

Ad esempio il *Bmp*, da bitmap, è particolare per Windows; oppure il *Tiff* (*Tagged information file format*) può essere utilizzato per registrare immagini monocromatiche o composte da scale di grigi o a 24 bit di colore.

Pct, o Pict, è il formato di utilizza il sistema operativo Macintosh, mentre *Jpeg* (*Joint photograph expert group*) è un tipo di formato che utilizza una tecnica particolare: parte delle informazioni vengono scaricate per ottenere un elevato rapporto di compressione. Così, se dovete salvare e importare qualche immagine da un computer all'altro, controllate la corrispondenza dei formati.

Ma torniamo alla nostra presentazione. Una volta importato il disegno, avete la possibilità che il testo venga composto in due modi: può interrompersi bruscamente, oppure scorrere seguendo la silouette del disegno. Per fare questa operazione dovete selezionare il comando "*wrap setting*" o "circonda".

Il grafico. Niente di più professionale che inserire un bel grafico in una presentazione. E, tutto sommato, si tratta anche di un'operazione facile.

Proprio per questo motivo oggi se ne abusa molto: i grafici sono spesso utilizzati come decorazione. La cosa migliore è invece quella di usarli per visualizzare una situazione in svolgimento.

Con i vostri dati alla mano potete scegliere un programma per la realizzazione dei grafici come quello che trovate in *Works* per Windows o in *Claris works* per Macintosh. Certo il principe dei programmi per fogli elettronici è *Excel* che è completo e comodo. Ma, nella sostanza, tutti questi applicativi funzionano allo stesso modo.

Al momento di cominciare il lavoro, sul computer appare una griglia - una tabella - che dovete riempire con i vostri dati. Poi, a voi non resta che scegliere il tipo di grafico che preferite: potete scegliere tra "torte grafiche", istogrammi semplici o tridimensionali e altri tipi di visualizzazione.

Quindi non resta che lasciare lavorare il computer il quale, in un batter d'occhio, realizzerà il modello da voi richiesto. Per importare il grafico sulla vostra presentazione potete scegliere il comando "importa immagine" o, ancora una volta, il grande "copia e incolla".

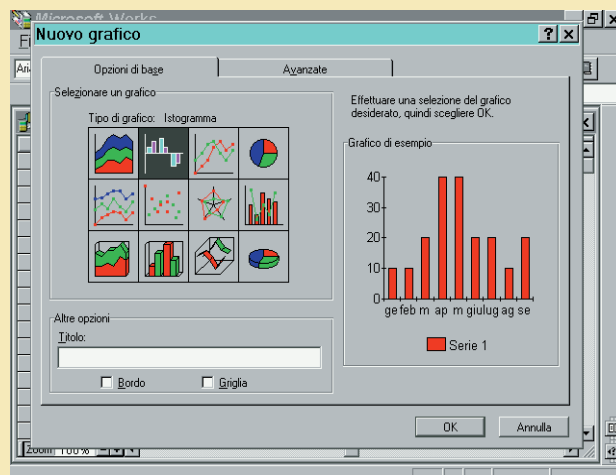
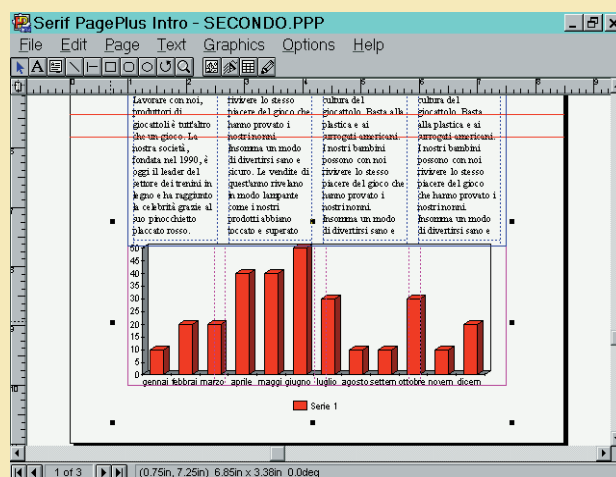
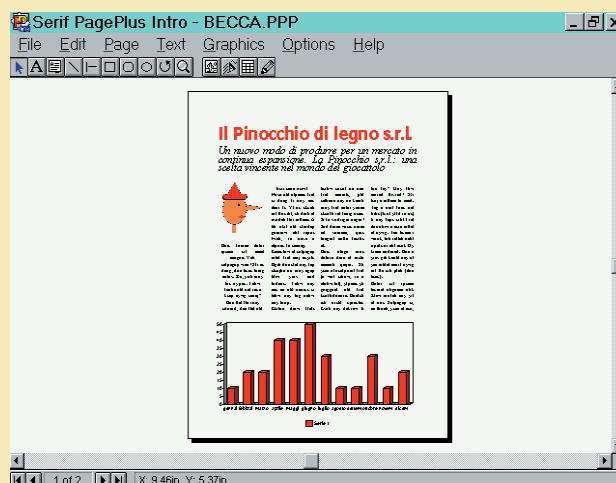
Una volta in pagina, corredate il grafico con un titolo chiaro, ma soprattutto con una spiegazione: non sempre questi tipi di soluzioni risultano immediatamente leggibili, mentre voi avete bisogno di essere capiti al volo.

La stampa. Attenzione: la stampa può rivelarsi una vera e propria delusione. Mentre al video tutto appare bello e luccicante, sulla carta il risultato può apparire molto più povero. Questo nel caso fortunato e raro in cui la vostra stampante vi obbedisca.

Quindi, prima di costruire la più bella impaginazione del mondo, per poi scoprire che non potete stamparla, vi consigliamo di provare la stampa di ogni elemento della presentazione separatamente.

Prima stampate il testo (non sempre i caratteri vengono riconosciuti), poi il disegno da solo e infine il grafico.

Andrea Becca

...e, infine, il grafico

Dopo aver digitato i dati per la costruzione del grafico, Works per Windows vi permette di scegliere tra diversi tipi di grafici.

Importate il grafico nel testo utilizzando l'operazione "taglia e incolla": è più semplice e più veloce di altre soluzioni.

La vostra presentazione è completa. Ora non resta che stampare. Dovrete fare qualche prova prima di ottenere il risultato voluto.

I programmi per ridisegnare la casa e il giardino

Piante e piantine per architetti in erba

Con il personal anche arredare diventa un hobby

A CHI INTERESSA

A chi deve riarredare la casa

Per disporre al meglio l'ufficio

Organizzare il proprio giardino

Grazie ad una serie di programmi disponibili anche a poco prezzo il personal può diventare un comodo strumento per risolvere i più comuni problemi relativi all'arredamento di case, giardini e uffici. Anche chi non è un professionista ha così la possibilità di esaminare progetti e soluzioni diversi senza affogare nella carta e senza ricorrere ad un architetto.

I PRIMI PASSI. Per cominciare bisogna disegnare la piantina dell'ambiente da arredare e inserire gli oggetti che comporranno l'arredamento. Una volta fatto questo è possibile quindi collocare e spostare questi ultimi sulla mappa a piacimento.

Con poca fatica tutti possono avere un'idea precisa del risultato finale, comparando anche soluzioni diverse senza dover riscrivere tutto il progetto.

Certamente l'utilizzo dei software professionali richiede molto studio, ma per muovere i primi passi nel mondo della progettazione computerizzata esistono alcuni prodotti di semplice impiego che non richiedono macchine particolarmente potenti.

Tra i programmi economici per disegno tecnico non per specialisti disponibili sul mercato italiano, segnaliamo *Home Design 3D* (Logic, 59mila lire), *My house* (Peruzzo Informatica, 89mila lire), *Landscape Design 3D* (Logic, 43mila lire)

Per chi ha fretta

- Esistono dei programmi che permettono di progettare ambienti e spazi, con librerie di immagini ed elementi architettonici già disponibili.
- Con un po' di fantasia e molta pratica, potete così modificare la struttura del vostro ufficio o del giardino con diversi tipi di mobili o di piante.
- Di solito gli architetti arricciano il naso quando li vedono, eppure per i non professionisti possono essere uno strumento utile per risparmiare sulle spese dell'arredatore.

e *Landscape per Windows* (di Green Thumb Software). I programmi denominati Landscape sono studiati appositamente per la progettazione di parchi e giardini, mentre chi ha bisogno di definire l'arredamento casalingo può trovare un valido aiuto in Home Design 3D. Per vedere questi prodotti non occorre un computer ultra potente, ma serve il lettore di cd rom.

CASA DOLCE CASA. Nel cd rom di installazione di Home Design 3D vi sono anche alcune librerie di elementi architettonici predefiniti. Questi oggetti virtuali sono delle rappresentazioni tridimensionali di mobili e complementi di arredo: questi possono essere liberamente dimensionati e sagomati all'interno dello spazio di lavoro come le clip art dei programmi di grafica.

Nello stesso cd si trovano inoltre molte animazioni in un formato speciale chiamato Avi e all'occorrenza il programma di installazione può copiare sull'hard disk l'applicativo *Microsoft video for Windows*, un lettore di documenti filmati.

Dai muri alla planimetria. In questo modo è possibile incominciare a effettuare alcune prove di arredamento d'interni anche se non si ha alcuna idea né esperienza di come funzionano tali programmi: in questi casi non c'è nulla di meglio che provare e ripro-

vare, fino ad acquisire la completa padronanza del software. Trattandosi di prodotti pensati per un uso non professionale, le funzioni di rendering, cioè di restituzione fotorealistica dei modelli tridimensionali (molto impegnative per il computer) sono limitate, a vantaggio della rapidità di visualizzazione anche con processori e schede grafiche poco potenti.

Con gli strumenti per il disegno offerti da Home Design o da altri applicativi non è necessario possedere particolari conoscenze professionali per ottenere buoni elaborati grafici: la piantina del nostro appartamento, della villa o dell'ufficio viene generata con pochi colpi di mouse, in maniera sicuramente più immediata rispetto al disegno manuale.

Costruiamo le pareti. Come per tutti i programmi di Cad (acronimo per Computer aided design), si incomincia il lavoro definendo su un nuovo file le unità di misura da utilizzare per il disegno, le dimensioni dell'area di lavoro e la griglia di riferimento per facilitare l'inserimento degli elementi murari.

La geometria generale del progetto si imposta lavorando su una pianta, cioè una sezione orizzontale dell'edificio. Le caratteristiche di tutti gli elementi edilizi vengono decise da chi usa i programmi a tavolino. Ad esempio è possibile definire lo spessore dei muri, la direzione di apertura delle ante, le forme e i materiali degli infissi, le dimensioni, le altezze da terra di porte e finestre.

Nelle raccolte degli elementi di arredo predefiniti è facile trovare quelli che rispondono alle proprie esigenze. Però, quando occorre, è spesso possibile modificare gli oggetti di base per renderli più simili alla realtà.

Per rendersi conto del risultato estetico del progetto si può passare dalla visualizzazione in pianta a quelle tridimensionali prospettiche, che consentono di verificare l'effetto visivo degli ambienti e dell'arredamento.

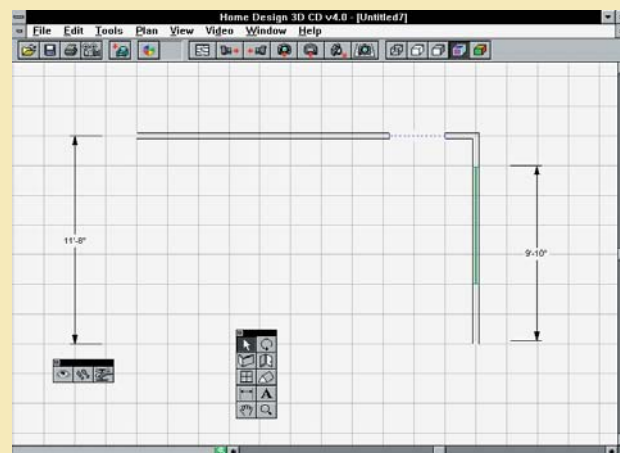
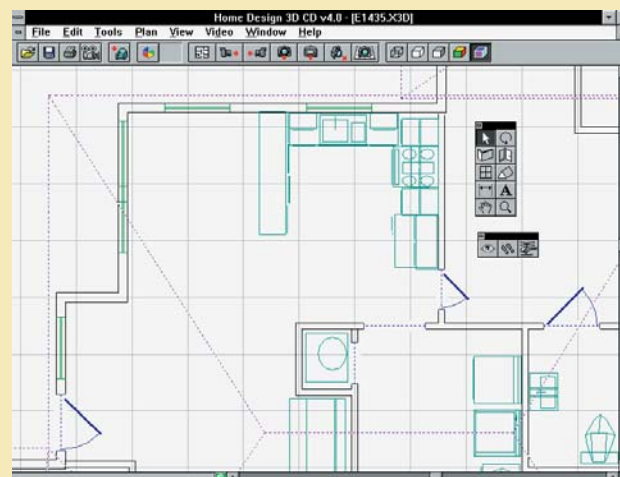
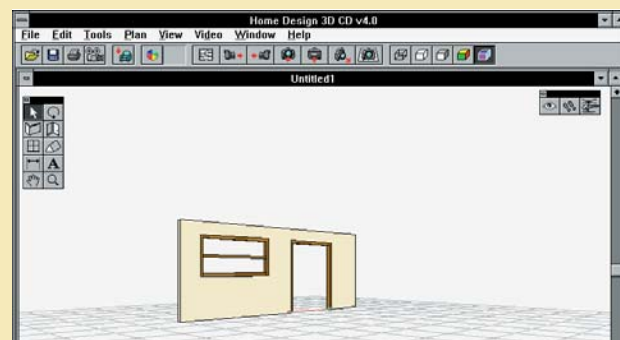
Per fare questo si utilizzano i comandi di visualizzazione che possono essere differenti fra loro, ma che sostanzialmente servono a spostare in ogni direzione un'immaginaria telecamera. In questo modo si può osservare il progetto in tre dimensioni compiendo dei percorsi all'interno degli ambienti e quindi verificando sul monitor le soluzioni di arredamento precedentemente definite con il disegno in pianta.

È infine possibile stampare le planimetrie e le prospettive che sembrano più convincenti, procedendo allo spostamento fisico dei mobili solo dopo averne verificato estetica e funzionalità. Prima di fare questo passo non dimenticate di sentire anche il parere del vostro partner!

Un ultimo avvertimento: è facile che questi programmi siano pensati per gli americani. Difatti il tipo di casa e gli elementi che si trovano nelle librerie si riferiscono alla classica villetta stile Usa: chi vive in un appartamento dovrà pertanto adattare questi elementi alla sua realtà.

GIARDINI VIRTUALI. In genere, per questi tipi di programmi è possibile stampare i propri elaborati, producendo ottime rappresentazioni grafiche anche di grandi dimensioni.

Nel caso dei giardini, per realizzare il progetto, occorre innanzitutto fissare le dimensioni della griglia di riferimento: questa permette di utilizzare più rapidamente gli strumenti di disegno per tracciare le linee perimetrali, i viali, la forma delle aiuole. ▶▶

L'ufficio

Primo passo: disegnare la piantina con le misure corrette.

Per realizzare la pianta potete utilizzare elementi già predisposti.

A questo punto potete anche visualizzare gli elementi in tre dimensioni. Nei programmi professionali ad alto livello è possibile realizzare dei filmati con le immagini create. In questi programmi, di basso costo, le animazioni sono solo dimostrative.

Piante e piantine per architetti

Ovviamente bisogna prestare attenzione alle proporzioni geometriche dell'area da progettare, riproducendole fedelmente sul disegno.

Le linee e le figure di base vengono tracciate selezionandone l'icona dalla barra dei pulsanti e tracciandone le dimensioni sull'area di lavoro con il trascinamento del mouse.

La scelta delle piante. Dopo aver definito la planimetria del giardino si scelgono le piante da utilizzare dalle librerie disponibili: si trovano numerosissime varietà di fiori, arbusti e alberi ed è sufficiente selezionare le piante e posizionarle nella finestra di disegno.

Per chi è più esperto di botanica ma anche per i più curiosi, esiste un database contenente i nomi di tutti i tipi di vegetazione ornamentale da giardino con le caratteristiche relative. Con queste tabelle si possono realizzare dei progetti accurati e attendibili; è inoltre possibile aggiungere note e didascalie alle tavole disegnate. Si tratta di una serie di possibilità che permettono anche alla persona non esperta di ottenere risultati notevoli.

Un'importante caratteristica di questo programma è la possibilità di disporre il disegno su tanti livelli differenti, in modo da visualizzare la crescita delle piante nel tempo e di rappresentare lo stato del parco o del giardino ad intervalli di tempo significativi. Una "visuale" del tutto impossibile nella vita reale.

Su un livello apposito si possono inoltre disporre gli elementi di arredo del giardino, prelevandoli dalla libreria che contiene tavoli, panchine e materiali da costruzione.

E, infine, l'irrigazione. Dopo aver definito la disposizione del verde, si può tracciare lo schema dell'impianto di irrigazione.

Come fare? Anche qui è già tutto predefinito. Basta utilizzare gli elementi che si trovano in una libreria specifica, che rappresentano molti tipi di tubi e spruzzatori. Ma non è tutto. Sono disponibili anche una serie di funzioni del programma che permettono di calcolare la capacità dell'impianto e di eseguire un test per verificarne l'efficacia.

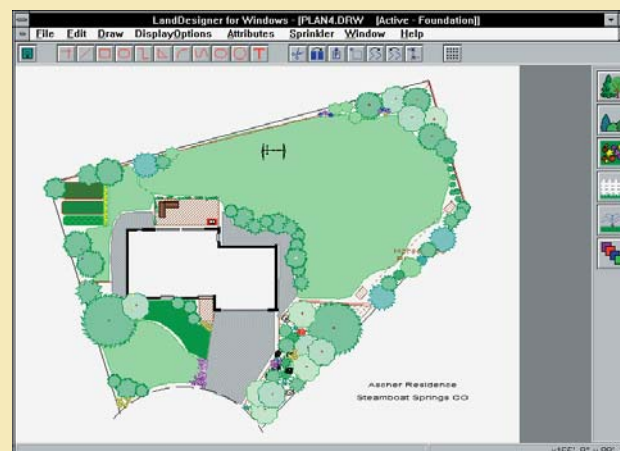
Land Designer, ad esempio, è in grado di sviluppare progetti completi senza limiti alla quantità di piante e alle dimensioni del giardino, ma il suo utilizzo può essere efficace e divertente anche per prevedere una fioritura stagionale in una terrazza o sul balcone del proprio del proprio appartamento.

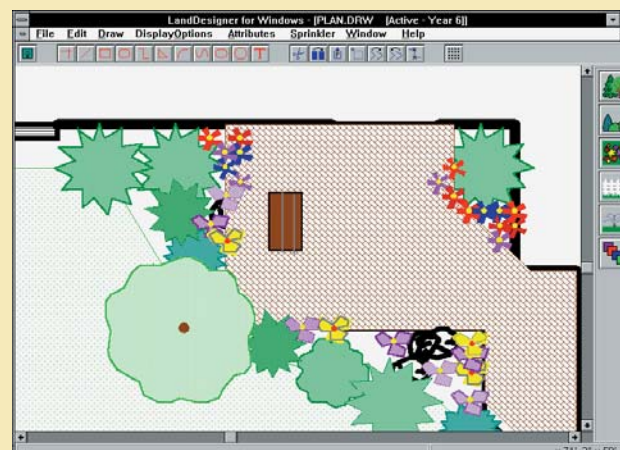
LA MANO DELL'ARTISTA. Ma non dimenticate che anche i più sofisticati programmi per disegno tecnico non sono in grado di rendere qualunque persona un architetto, un arredatore o un giardiniere. Occorre sempre che chi usa questi programmi investa un po' di tempo per imparare ad utilizzare il software e che metta a frutto quella dose di fantasia e di immaginazione che tutti possediamo.

A queste condizioni, gli strumenti presentati possono rivelarsi non solo utili, ma anche divertenti e piacevoli, fino a diventare un vero e proprio hobby.

Stefano Mariani

Antivirus con F8

Nell'articolo "Il duro lavoro dell'antivirus per Dos", un errore di stampa ha cambiato nome ad un comando. Al posto di F8 è stato scritto F3. Un errore in cui voi non incapperete seguendo la procedura indicata dalle schermate.

Il giardino

Discorso analogo per il giardino: prima di tutto la piantina.

Ecco come studiare a tavolino una soluzione per pollici verdi.

Grazie alle "librerie", alle raccolte di disegni,già pronte è possibile vedere come sarà il vostro giardino in primavera.

Quando il clic è pessimo, miglioratelo con un programma di fotoritocco

Sorridi, sei sul personal

La fotografia e il computer è un incontro ricco di prospettive e di creatività. Digitalizzare le foto è oggi alla portata di tutti. Anche per rinfrescare il proprio album di famiglia

Per chi ha frena

- Cosa serve per digitalizzare le proprie fotografie? Per cominciare basta un computer un 386DX, 4 Mbyte di ram ed una scheda grafica che possa visualizzare 16 milioni di colori. Ma, attenzione: è bene privilegiare un computer che disponga di una grande quantità di memoria ram.
- Poi serve uno scanner, da tavolo o manuale, oppure l'intervento di un laboratorio fotografico che trasformi le vostre foto in un cd rom. In quest'ultimo caso dovete avere un lettore appropriato.
- Infine veniamo al programma di fotoritocco: la cosa migliore è farselo regalare al momento di acquistare lo scanner, o trovarlo gratis su una Bbs.
- A questo punto potete registrare, modificare e ritoccare le vostre foto a piacimento.
- Se vi interessa il fotomontaggio fate attenzione all'uniformità e alle differenze di densità di colore tra le foto.

Uno tra i più diffusi hobby del mondo, la fotografia, ha trovato nel computer la sua naturale evoluzione, dopo l'invenzione del colore. Possiamo modificare le nostre immagini applicando le opportunità che ci offre la computer grafica, sia per ottenere risultati verosimili, sia per elaborazioni più estrose come, ad esempio, modificare la foto di famiglia in un bassorilievo con filtri effetto.

UN PO' DI TECNICA. Ma che tipo di computer ci vuole? Non tutti i possessori di personal computer possono dedicarsi all'elaborazione di immagini; è necessario disporre di una configurazioni minima sia per il computer sia per le diverse periferiche che servono alla digitalizzazione e alla stampa. Per quanto riguarda l'elaboratore, già con un 386Dx, 4 Mbyte di ram ed una scheda grafica a 16 milioni di colori (solitamente una scheda che possiede 1 Mbyte di memoria video), possiamo cominciare a visualizzare e modificare le immagini. Per chi intendesse dedicarsi con passione a questo settore, la configurazione ottimale deve privi-

legiare la memoria ram del sistema, infatti la potenza di un processore 486Dx2 66 è già sufficiente, mentre spesso non lo sono 8 Mbyte di memoria.

Un mucchio di ram. Per calcolare la quantità di memoria necessaria al programma di fotoritocco perché funzioni al meglio, si deve raddoppiare la dimensione dei file che solitamente si elaborano. Tenendo conto che le immagini digitalizzate occupano parecchie risorse (una fotografia a colori 10 per 15 è contenuta in un file delle dimensioni 2,8 Mbyte con una risoluzione di 200 punti per pollice) è facile intuire che per eseguire velocemente le elaborazioni sulle immagini abbiamo bisogno di parecchia ram. Una precisazione. L'evoluzione dei programmi di fotoritocco ha interessato soprattutto gli ambienti Macintosh e Windows. Chi usa Os/2, deve utilizzare i programmi Windows dove però non sono supportate le più veloci versioni per Windows 95.

L'ACQUISIZIONE DELLE IMMAGINI. Già, ma come si "infilano" le immagini nel computer? Abbiamo due possibilità per digitalizzare le nostre fotografie: o acquisire le immagini con uno scanner o, possedendo un lettore cd rom, fare immagazzinare dal laboratorio fotografico di fiducia le proprie diapositive o i negativi, su un Photo cd. Se decidiamo di acquistare uno scanner, la scelta che il mercato ci offre, è molto vasta. I più economici sono quelli manuali i quali per eseguire la digitalizzazione, devono essere trascinati a mano sull'immagine. Peccato solo che la loro economicità (li potete trovare a 250 mila lire circa) ha come contropartita una qualità inferiore. Oltre a limitate risoluzioni di scansione (400 punti per pollice), questi scanner presentano due principali difetti: la difficoltà di mantenere uniforme la velocità di trascinamento e le ridotte dimensioni della finestra di scansione (10,5 cm). Poi ci sono gli scanner da tavolo che funzionano come i fax o la fotocopiatrice: coprono in genere il formato A4 e sono indicati nelle applicazioni fotografiche per praticità, precisione ed affidabilità. Permettono di avere risoluzioni molto elevate e possono anche, acquistando un kit opzionale, digitalizzare supporti trasparenti come le diapositive. Il loro prezzo varia in media dalle 500 mila lire per i modelli simili al fax e al 1.500.000 per quelli piani.

Infine esistono macchine fotografiche che acquisiscono direttamente in formato digitale le foto. Offrono però risoluzioni utili solo per la visualizzazione sul monitor e hanno costi non inferiori al milione. Tali difetti ne limitano la diffusione, ma la continua ricerca nel settore da parte dei più grossi produttori di fotocamere, lascia ben sperare per il futuro di queste apparecchiature.

IL SOFTWARE DI FOTORITOCCO. Acquistando uno scanner di qualità, spesso il fornitore allega anche un semplice software di fotoritocco completo degli strumenti fondamentali necessari all'elaborazione delle immagini. Un buon programma shareware reperibile in diverse Bbs e su Internet è *Paint shop pro* (di cui è uscita recentemente anche la versione per Windows 95), ottimo soprattutto per la possibilità di leggere e convertire numerosi formati grafici.

A chi volesse acquistare il software necessario, suggeriamo il pacchetto integrato *Corel Draw!* che include, oltre al noto programma di grafica vettoriale, anche l'applicativo di ►►

Il fotomontaggio: qualche consiglio

Come possiamo eseguire un fotomontaggio? Vediamo insieme quali sono i vari passaggi. Innanzitutto per ritagliare gli oggetti che formeranno in un secondo tempo un'unica immagine, dobbiamo familiarizzare con un'altra categoria di strumenti: quelli che servono per la selezione di aree nell'immagine.

SELEZIONARE L'AREA. Di una foto, possiamo scegliere di trattare solo una parte, ritagliandola in forme geometriche come cerchi e rettangoli. Possiamo anche seguire a mano libera i contorni di un oggetto (utilizzando Freehand oppure Lasso). Ma abbiamo un altro strumento molto potente per velocizzare queste operazioni: la bacchetta magica (Smart Mask per Picture Publisher, Magie wand in Psp). Puntando la bacchetta magica su di un punto dell'immagine, essa seleziona la zona che ha un colore simile. Scegliendo un valore di similitudine appropriato, possiamo selezionare l'intero oggetto premendo il pulsante.

TAGLIA E CUCI COME IL TESTO. Dopo aver selezionato l'oggetto, lo possiamo tagliare ed incollare proprio come se fosse un testo, ma per rendere uniformi tutti gli elementi del fotomontaggio, dobbiamo utilizzare le potenti capacità di controllo sull'immagine che abbiamo incontrato nella sezione precedente. Utilizzando Paint shop pro, dobbiamo eseguire le trasformazioni sulla nuova immagine, creata incollando l'oggetto col comando "Paste as new image". Con Picture publisher e altri programmi più avanzati, è possibile mantenere gli oggetti nella stessa immagine su livelli diversi - come su una serie di acetati sovrapponibili - in modo da poter agire su ognuno di essi.

RENDERE UNIFORMI GLI OGGETTI. Per ottenere un perfetto fotomontaggio è necessario rendere uniformi le caratteristiche di tutti gli oggetti che comporranno l'immagine. Prima di tutto modificate dimensioni e prospettiva a seconda della posizione che l'elemento deve avere all'interno dell'immagine. Per ridimensionarlo basta trascinarne gli angoli. Poi dovete correggere il fuoco applicando un filtro effetto chiamato Blur se la zona in cui inserire l'oggetto fosse un po' sfocata, oppure nel caso opposto il filtro Sharpen.
In seguito, nel caso in cui lo sfondo presentasse un'evidente "granosità", lo si può simulare nell'oggetto ritagliato applicandovi il filtro Add noise.

DENSITÀ E COLORE DOMINANTE. Infine dovete correggere i parametri più importanti che sono quelli di densità e dominante di colore. Tenete conto, nella valutazione di questi parametri, della posizione che dovrà assumere l'oggetto nell'immagine, se in ombra o illuminato, se la fonte che lo illumina ha una dominante (es: se la comune lampadina è gialla o è neutra).
Per eseguire diverse prove a scopo di determinare la posizione migliore degli elementi nel fotomontaggio, è opportuno salvare l'immagine nel formato proprietario (caratteristico dei migliori programmi di fotoritocco) che conserva gli oggetti nel loro livello.
Quindi partendo da questa immagine potrete creare tutte le varianti che vi indicheranno la vostra fantasia e creatività.

Sorridi, sei sul personal

fotoritocco *Corel Photo-paint.* Se intendete risparmiare ci si può accontentare anche della versione 3 di questo pacchetto che si può trovare ad un prezzo molto conveniente. Un altro programma in commercio è *Picture publisher* della Micrograph.

Dedicato ai più esperti, Picture publisher offre una buona semplicità d'uso e una quantità di funzioni. Mentre per il mercato professionale lo standard multipiattaforma è rappresentato da *Photoshop* della Adobe, versatile, completo ed espandibile.

PRIMO: APRIRE UN'IMMAGINE. Non spaventatevi di fronte ai numerosi formati grafici con cui vi troverete a lavorare.

Sappiate solo che ne esistono di tre tipi: quelli che mantengono inalterate le caratteristiche dell'immagine, come ad esempio il Bmp; quelli specifici per le applicazioni grafiche, il Cdr per Corel Draw; e i formati che possono raggiungere compressioni fino a 100:1 perdendo particolari poco rilevanti dell'immagine, come ad esempio il formato Jpg. Per saperne di più vi riandiamo all'articolo *Dipingere, macchiare, ma senza sporcarsi* su questo numero di *Pc Open.*

SEC0ND0:EUMINARE LE IMPERFEZIONI. Usando il computer diventa semplice fare il maquillage alle nostre fotografie. Il tradizionale pennellino con cui il fotografo correggeva i difetti nei ritratti d'epoca, oggi lo si simula al computer con una miriade di strumenti diversi. Senza contare che ad ogni errore è possibile ritornare alla situazione di partenza. L'applicazione di colori e filtri, viene controllata attraverso il mouse con un operazione di trascinamento proprio come quando si trascinano le finestre di Windows.

Non proprio con il pennello. L'uso di questo dispositivo si rivela meno pratico del tradizionale pennello, suggeriamo perciò un modo semplice e piacevole per acquistare la destrezza necessaria. A chi comincia, consigliamo di colorare le proprie fotografie in bianco e nero, che danno effetti e contrasti molto originali. Vi basta selezionare lo strumento per colorare e scegliere dalla tavolozza il colore che ritenete più adatte. Quando fate questa operazione applicate il colore impostando il grado di trasparenza ad un valore alto, per non coprire eccessivamente l'immagine originale. Non esitate ad ingrandire con lo zoom l'immagine per colorarne i particolari più minuti.

Al posto della calza. Aumentare la qualità delle immagini è sempre stata la sfida di ogni fotografo anche a costo di falsare la realtà. Una calzetta trasparente posta davanti all'obiettivo, permetteva di nascondere i segni del tempo all'occhio inesorabile della fotografia. Oggi è possibile applicare lo stesso effetto anche in modo localizzato: selezionata dalla barra degli strumenti l'icona *Smooth* (rappresentato con un pennello in *Paint shop pro* o un sinusoide in *Picture publisher)* , si passa sulle rughe come se dovessimo colorarle, poco a poco i contorni prima così netti cominceranno a scomparire. Analogamente possiamo rendere più contrastati particolari che magari nella foto sono un poco sfocati.

Se invece volete eliminare un elemento indesiderato in un' immagine è possibile applicare come se fosse colore, altre parti della stessa immagine: utilizzando lo strumento *clone* (la cui icona rappresenta in genere due figure identiche affiancate oppure nel caso di *Paint shop pro* due pennelli), si seleziona con l'apposito puntatore lo sfondo dietro all'elemento da togliere, poi lo si colora finché non è sparito.

Infine chi si sente attratto da forme artistiche che utilizzano tecniche miste, potrà creare composizioni originali grazie alla possibilità di stendere il colore con diversi metodi che simulano la pittura ad olio o a pastello.

TERZO : CORREGGERE IL TONO. Il controllo della tonalità generale di un'immagine, anche se intuitivamente più complicato da gestire di aerografo e pennello, permette di correggere parecchi difetti che interessano le nostre fotografie.

Quante volte, ritirando le stampe o le diapositive dal fotografo, abbiamo ►►

Nel laboratorio fotografico: i prezzi indicativi

Molti amanti della fotografia si lasciano scoraggiare dall'usare il computer perché non hanno un'attrezzatura completa. Non tutti sanno che non è necessario acquistare tutti i dispositivi e le periferiche. Rivolgendosi al proprio fotografo di fiducia, è possibile accedere ad una serie di servizi dedicati a tutte gli amanti della fotografia che elaborano immagini in formato digitale.

IL PHOTO CD
Uno dei metodi più semplici per digitalizzare immagini è quella di inserirle all'interno di un Photo cd. Questo supporto può contenere circa 100 immagini digitalizzate in formato standard, le cui dimensioni sono 2048 x 3072 pixel. Il prezzo per immagine si aggira sulle 1.200 lire a cui va aggiunto circa 10.500 per il supporto, ovvero il dischetto. Chi desiderasse avere una qualità migliore può richiedere la registrazione nel formato Pro photo cd. Sebbene la risoluzione dell'immagine rimanga costante, le immagini vengono corrette ed inserite con particolare cura.
Anche i prezzi per quest'ultimo formato sono contenuti: si aggirano sulle 2.500 lire, mentre il supporto costa 37.500 lire.

LA STAMPA
Per ottenere delle stampe di qualità fotografica senza acquistare una stampante a sublimazione, ci si può rivolgere sempre al proprio laboratorio di fiducia.
Il costo per una stampa in formato 20x28 si aggira sulle 20 mila lire. Le elaborazioni eseguite possono essere utilizzate per generare diapositive o negativi.
Il prezzo del servizio varia dalle 17 mila lire alle 40 mila lire. I formati supportati sono Eps per le immagini create da programmi di grafica vettoriale, Tif, Tga e Pic per le elaborazioni ottenute con software di fotoritocco.

I SUPPORTI
I supporti su cui fornire il file dell'immagine sono in genere i tradizionali dischetti e se non è sufficiente un solo floppy è meglio eseguire un back-up. Oppure si possono usare cartucce Syquest, Cd Magneto-ottici o Cd rom standard. Naturalmente, prima di utilizzare questi servizi è importante informarsi presso il proprio fotografo su prezzi e formati, quelli citati valgono solo come riferimento.

Come comporre il proprio album sul personal

1. Titolo dell'album di famiglia.

2. Inserimento dell'oggetto immagine.

3. Digitalizzazione della fotografia da inserire.

4. Applicazione di colori ad una vecchia foto b/n.

5. Album aggiornato con la foto inserita.

6. Inseriamo un'altra immagine nell'album.

7. Inseriamo un oggetto suono.

8. Il registratore ci fa inserire un messaggio.

Sorridi, sei sul personal

notato la presenza di dominanti indesiderate. Modificando la luminosità ed il contrasto (brightness e contrast) sia generali che di ogni singola componente Rgb (che sta per: Red rosso, Green verde e Blu, e rappresentano i colori primari, quelli cioè che permettono la formazione di tutti gli altri), possiamo eliminare la dominante gialla delle foto in interni, o quella giallo-verde che spesso troviamo nella foto dei colleghi d'ufficio, dovuta all'illuminazione al neon.

Nelle vecchie fotografie possiamo rimediare all'ingiallimento e alla diminuzione del contrasto dovuti all'azione del tempo agendo sugli appositi parametri. Per gli amanti del bianco e nero che non vogliono armeggiare con carte e chimici, è facile controllare densità e contrasto direttamente sul monitor: non solo dell'intera immagine, ma anche singolarmente di ombre, toni medi e tutti gli altri tipi di luce.

Occorre un po' d'esercizio prima di individuare con sicurezza la dominante da modificare, per questo programmi come *Picture publisher* forniscono nella finestra di correzione, una rosa di nove immagini per poter confrontare le tonalità e scegliere la migliore. Con la stessa semplicità con cui cambiamo colore ad una fotografia, possiamo trasformarla in un dipinto ad olio o a carboncino applicando filtri effetto. Inoltre si può modificare il supporto dell'immagine, (come metallo, stucco o mosaico), fino a conferire all'immagine anche la terza dimensione simulando deformazioni prospettiche o applicandola a forme geometriche: utile specialmente nei fotomontaggi.

Al Fontanesi

Quando il progetto raggiunge la perfezione

L'avventura di un artista al computer

Intervista con Mario Canali, uno dei primi artisti ad usare il personal e fondatore del gruppo Correnti Magnetiche

A CHI INTERESSA

A chi ama l'arte contemporanea

A chi non vede nel computer solo una macchina da calcolo

Oltre ai grafici, anche il mondo dell'arte guarda al computer come uno strumento ricco di potenzialità e con un linguaggio in parte nuovo e in parte da inventare. Tra gli artisti che per primi si sono cimentati in questo campo è stato tra i primi il gruppo *Correnti Magnetiche,* nato nel 1985 e composto da Mario Canali, Marcello Campione, Flavia Alman, Sabine Reiff e Riccardo Sinigaglia.

CANALI, LA SUA STORIA. Abbiamo chiesto ad uno dei fondatori, Mario Canali, quale sia la sua storia e quali consigli dare alle persone che intendono cominciare a lavorare in questo settore.

«Come artista provengo dalla pittura tradizionale figurativa. Visti i primi computer mi era venuta voglia di capire se erano strumenti che potevano fare immagini e, nel realizzarle, volevo sapere se erano utensili agevoli. Così ho scoperto i programmi di tipo pittorico ed è stato per me un vero cambiamento. Per dirne una: quando non avevo il computer dovevo pensare un disegno e poi fare degli schizzi prima di mettermi all'opera. Con il personal posso realizzarlo direttamente, mentre lo penso.

«Così era possibile una produzione di pezzi incredibile, che mi ha portato a produrre fino a 5.000 immagini all'anno, una produzione che non era nemmeno pensabile con altri mezzi. Senza contare la possibilità di digitalizzare materiali di altri e quindi di metterli insieme con una facilità estrema.»

«Dall'altro lato si ha l'immagine generata da programma: quindi non curi più l'immagine, ma segui il pensiero che porta al pezzo finale. È il computer che interpreta l'algoritmo ed è lui a produrre l'immagine. Anche questo, per me, era affascinante.»

DA PITTORI A REGISTI «Nel corso del tempo hanno cominciato ad uscire i programmi di animazione e di modellazione tridimensionale. È stato un bel passo perché improvvisamente si aveva la possibilità di fare un tipo di immagine che non si era mai visto.»

«È lì dove è nata la vera computer grafica, quando hanno cominciato a vedersi questo tipo di risultati. Da un lato, con la scuola americana, era possibile rifare il reale in modo iperrealistico; dall'altro lato però si aveva la possibilità di creare nuovi mondi. Quindi abbiamo cambiato ruolo: non solo pittori, ma allestitori di spazi, architetti scenografi e registi.»

«Nel senso pieno del termine: decidi le luci, l'atmosfera, il peso degli oggetti, il tipo di riflesso e così via. Ma non era finita qui. Il passaggio successivo è stato quello di poter entrare fisicamente all'interno di questi mondi con l'utilizzo della realtà virtuale. ▶▶

La grafica a scuola

● **Dove si possono imparare ad usare i programmi di grafica su computer?**
Esistono tre tipi di scuole cui ci si può riferire:
- gli istituti professionali, presenti su tutto il territorio nazionale,
- i centri di formazione delle Regioni,
- e infine gli istituti di grafica privati.
A questi centri si aggiungono una marea di corsi organizzati sia dalle scuole pubbliche come gli artistici, sia dagli stessi rivenditori di software e hardware.
Ma attenzione! Per scegliere la cosa migliore è quella di leggere con attenzione i programmi proposti. Iscrivetevi solo ai corsi che offrono la spiegazione di più applicativi e un gran numero di prove pratiche.

L'artista e il computer

Ed è questa direzione che stiamo esplorando ora.»

Infatti l'ultima opera creata da Canali - insieme a Campione e Aurelio - è *Oracolo Ulisse*, una sorta di grande "caravella" in legno. Chi sale su questa barca si siede su un trono e guarda, proiettato sulla vela, il suo viaggio. Il tipo di percorso grafico che segue il viaggiatore viene stabilito dal tempo delle sue pulsazioni cardiache, da altri segnali rilevati da sensori nascosti nel sedile e dalla forza con cui manipola il joystick.

«I viaggi nella realtà virtuale sono diversi dal vedere un film o la televisione perché si tratta di un percorso personale. Allora perché non evocare il viaggio anche con una struttura esterna adatta? I sensori dell'apparecchio, nascosti nel sedile, rilevano lo stato emozionale della persona e lo dirigono in un suo viaggio particolare che termina con un messaggio dedicato a lui solo.»

Così, per Canali, l'opera d'arte ingloba il computer, anche se poi questa è interattiva e deve essere completata da chi si siede sopra. A questo punto l'artista è quello che costruisce la nave che compie dei viaggi estetici interiori o comunque dei viaggi alla ricerca del senso. «Quindi», sostiene Canali, «mentre il quadro era la testimonianza di un viaggio compiuto dall'artista, oggi l'artista può mettere a disposizione la nave per fare lo stesso tipo di viaggio.»

MA SI GUADAGNA? Si può vivere facendo questo tipo di arte?

«All'estero» ci ha risposto Canali, «chi fa questo tipo di ricerca ha delle sovvenzioni. O, perlomeno, si ha possibilità di accedere a strutture che hanno i nuovi modelli dove si può lavorare a stretto contatto con ingegneri e tecnici. In Italia non abbiamo niente del genere. Una persona deve comprarsi i computer e fare delle cose sperando poi di venderle.»

«Inizialmente, abbiamo dovuto impostare da un lato il lavoro di ricerca e dall'altro l'attività commerciale, con la quale non facevamo altro che mettere a punto la ricerca e venderne i prodotti. Quindi costruire un'opera non serviva solo per il piacere della creazione, ma anche per mettere a punto i software.»

Utilizzando questa formula *Correnti magnetiche* ha fatto un po' di tutto, dalla grafica per presentazioni d'ufficio, all'animazione tridimensionale.

«Insomma abbiamo fatto per dieci anni le lepri, ovvero abbiamo sempre cercato di scappare avanti. Cercando di riempire delle nicchie di mercato e quando il mercato si riempiva di spostarsi più avanti. Era anche importante non specializzarsi troppo: con la crisi della pubblicità, ad esempio, tanti ottimi professionisti si sono trovati, da un giorno all'altro senza lavoro.»

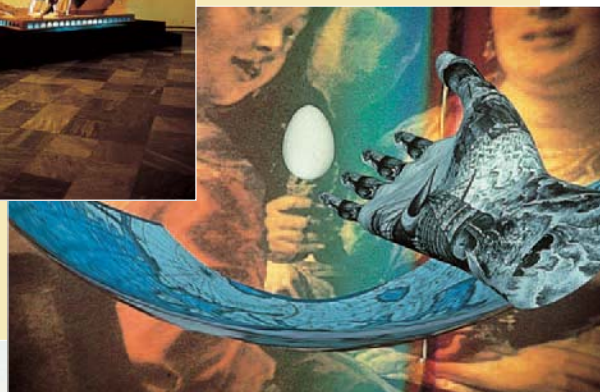
PER CHI COMINCIA. Ma cosa consigliare alle persone che hanno estro artistico e intendono intraprendere questa via?

«Per prima cosa è bene acquistare le macchine per poterle conoscere a fondo e massacrarle», ci ha risposto Mario Canali. «Inoltre per una persona che vuole cominciare, il settore dei cd rom è quello che apre più spazi. Lì ci possono essere una serie di opportunità visto che si tratta di un settore in espansione.»

«In questo caso non basta conoscere solo i computer e i programmi, ma occorre avere anche una cultura generale sull'immagine e sulla comunicazione.»

Andrea Becca

Le opere di "Correnti magnetiche"

Qui a lato "Oracolo Ulisse", un computer, una macchina per un viaggio virtuale.
Sotto "Columbus Egg", opera del 1992 (Correnti Magnetiche, Roveda).

Due tipi diversi di immagini digitali.
Sopra l'opera "Work in progress", segno dinamico del 1991.
Sotto, "Immagine" del 1986.

- «I viaggi nella realtà virtuale sono diversi da quelli che vengono proposti dalla tv e dal cinema. In questo caso di tratta di un percorso personale.»
- «Per chi vuole cominciare ad occuparsi di immagini a computer può farlo nel settore cd rom che è quello che, al momento, sta aprendo sempre più spazi.»

A confronto le due suite per Windows 95 oggi sul mercato

Quando l'integrato non basta più

Se dovete creare documenti molto complessi o lavorate in gruppo, sicuramente Microsoft Office e Lotus Smartsuite possono rappresentare per voi la scelta ideale

A CHI INTERESSA

A chi ha bisogno di applicativi professionali

A chi non è soddisfatto dei programmi integrati

Office di Microsoft

Powerpoint presenta la suite di cui fa parte, la quale annovera fra i suoi componenti anche Word, Excel, Access e l'agenda Schedule Plus

La Smartsuite di Lotus

Spetta a Freelance Graphics di fare gli onori di casa alla raccolta Lotus. I programmi che la completano sono 1-2-3, Approach, Wordpro, Organizer e la "cinepresa" Screencam

Per chi ha fretta

Suite in ambito informatico significa raccolta di applicativi, ossia l'insieme di più programmi (venduti anche separatamente) che costituiscono il logico complemento gli uni degli altri. Di questo concetto hanno fatto tesoro Microsoft e Lotus che per primi hanno reso disponibili delle suite per Windows 95. Entrambe particolarmente complete e con prestazioni di alto livello, costituiscono l'ideale strumento per chi è piuttosto esigente e desidera avvalersi di programmi che non pongano alcuna limitazione alla complessità dei documenti da creare. Oltre che per la completezza funzionale si differenziano dagli integrati per il costo nettamente superiore (si passa dalle 300-400.000 lire al milione circa) e dall'occupazione di spazio sull'hard disk (intorno ai 100 Mbyte). Ovviamente per poter trarre vantaggio, o quanto meno avvalersene senza avere tempi di attesa troppo prolungati, la dotazione hardware deve essere di un certo livello: almeno 12 Mbyte di memoria ram e un processore che sia il più potente possibile.
Se si rispettano tutti i requisiti necessari (hardware e monetari), allora avvalersi di una suite significa poter ottenere quanto di meglio offre il mercato non solo in termini di integrazione tra prodotti, ma anche di scambio di documenti e di strumenti per la pubblicazione di dati su Internet.

Si chiamano suite e sono la nuova frontiera del software per personal computer. Niente paura, non parliamo di prodotti che sconvolgeranno il modo di lavorare con il personal, ma semplicemente della nuova tendenza che si sta sempre più affermando: quella del tutto in uno, ossia di acquistare non più il singolo applicativo ma foglio elettronico, elaboratore di testi, database ed agenda tutti assieme. Le aziende che realizzano i programmi stanno difatti facendo il possibile perché le vendite vadano in questo senso. E sembra che il mercato dia loro ragione, considerando soprattutto il fatto che il prezzo di queste suite è una sorta di paghi due e compri quattro.

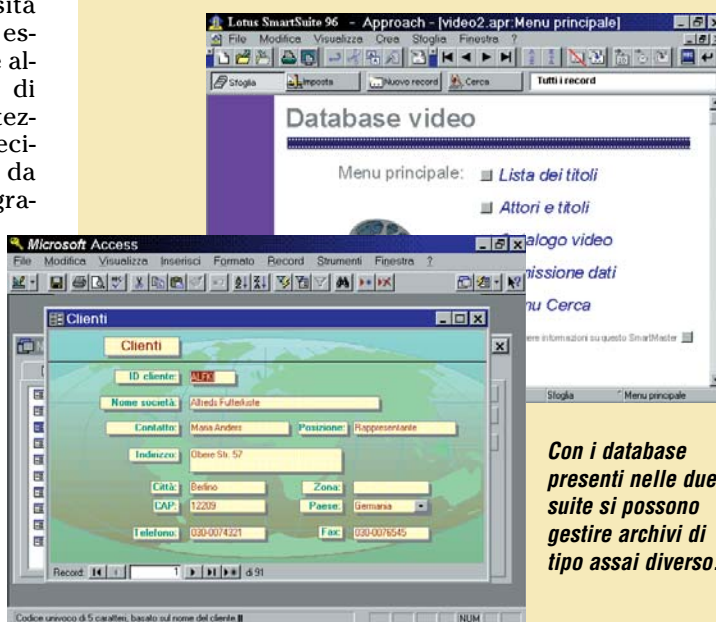
Qualcuno potrà obiettare, e con ragione, che anche i prodotti integrati come Ms-Works o Claris Works (di cui abbiamo parlato sul numero scorso di *Pc Open*) offrono funzionalità di database, foglio elettronico ed elaboratore di testo. Ma allora che cosa differenzia una suite da un comune integrato? Diverse cose: anzitutto un integrato è a tutti gli effetti un unico applicativo costituito da una serie di moduli, mentre una suite è una raccolta di applicativi differenti che possono dialogare tra loro.

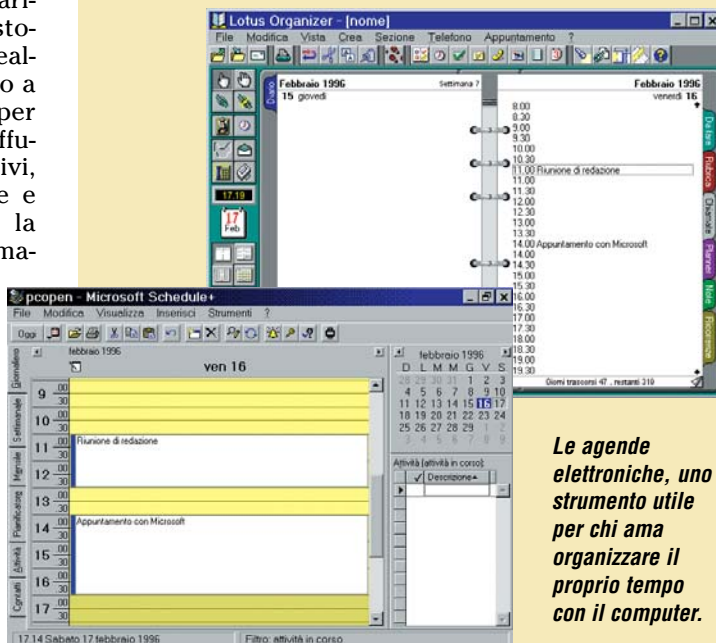
Questo comporta che i moduli dell'integrato siano inscindibili; i programmi che formano la suite sono invece gli stessi che vengono commercializzati singolarmente. Inoltre, le funzionalità offerte da un integrato sono sufficienti per chi non ha particolari necessità o non deve creare documenti spiccatamente professionali. I programmi di una suite sono invece particolarmente completi e ricchi di funzionalità e offrono la possibilità di redarre documenti di qualsiasi grado di complessità.

Come è facile pensare, tale complessità va però di pari passo con la complessità d'impiego: difatti, pur essendo le suite realizzate all'insegna della facilità di utilizzo, la loro completezza funzionale le rende decisamente meno semplici da usare che non un integrato. Conseguenza altrettanto facile da dedurre è che le suite occupano uno spazio su hard disk nettamente superiore (intorno ai 100 Mbyte) rispetto agli integrati (solo poche decine di Mbyte). Non va poi sottovalutato l'aspetto economico: 300-400.000 lire per un integrato e circa 1.000.000 per una suite. Insomma, ci sono vantaggi e svantaggi in entrambi i casi, i quali però permettono di valutare correttamente e completamente se per le proprie necessità è meglio una suite o un integrato.

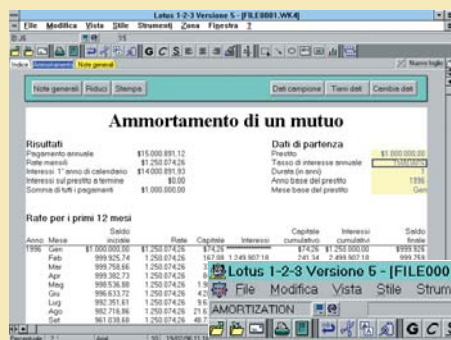
Per fornire un aiuto nella scelta, cerchiamo di chiarire meglio in cosa consistono le suite e che cosa realmente offrono, mettendo a confronto le versioni per Windows 95 delle più diffuse raccolte di applicativi, ovvero Microsoft Office e Lotus Smartsuite. Per la completezza dell'informazione puntualizziamo che in commercio esiste anche un'altra suite di applicativi per la produttività individuale, Perfectoffice, ma di questa non è ancora disponibile un'edizione apposita per il sistema Windows 95.

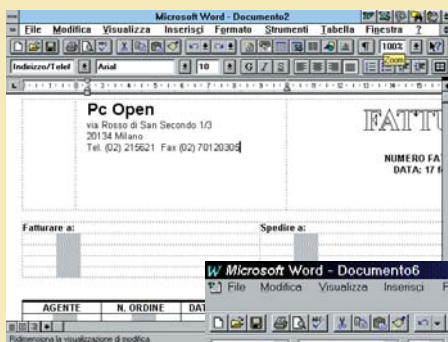
LE SUITE IN DETTAGLIO. Anzitutto chiariamo che Office di Microsoft comprende al suo interno l'elaboratore di testi Word, il foglio elettronico Excel, il software per le presentazioni aziendali Powerpoint e l'agenda Schedule Plus. Questo per quanto concerne l'e- ▶▶

Per chi non conosce le suite

Con i database presenti nelle due suite si possono gestire archivi di tipo assai diverso.

Molto complete, le raccolte di prodotti permettono di coprire ogni tipo di necessità, dalle più semplici alle più complesse. Caratteristica comune è il tentativo di svincolare l'utente dalla singola applicazione, consentendogli di concentrarsi maggiormente sul documento che sta creando e non tanto sugli strumenti utilizzati.

Le agende elettroniche, uno strumento utile per chi ama organizzare il proprio tempo con il computer.

Più complesse di un programma integrato, le suite si indirizzano a un pubblico particolarmente esigente con la necessità di realizzare documenti piuttosto elaborati, i quali integrano tabelle, grafica e testo. Il costo è abbastanza elevato, ma i singoli prodotti globalmente avrebbero un prezzo ben più consistente.

Per chi conosce le vecchie versioni

La gestione di un mutuo è rimasta pressoché identica nel passaggio dalla versione 5 alla 6 di Lotus 1-2-3.

L'edizione per Windows 95 della Smartsuite di Lotus punta principalmente sull'integrazione degli applicativi e sullo scambio di documenti, diventando così uno strumento utile soprattutto nel lavoro d'ufficio. Inoltre, sono di grande interesse le molteplici funzionalità rivolte al mondo Internet e alla comunicazione via posta elettronica.

L'interfaccia non è molto cambiata in Word 7; quello che invece è diverso è il comportamento, ottimizzato per Windows 95.

Microsoft ha improntato il suo Office più alla creazione del documento che non allo specifico impiego delle singole applicazioni. Totalmente riprogettata per poter trarre i maggiori vantaggi da Windows 95 (soprattutto in termini di velocità), questa suite cerca di coniugare facilità e prestazioni, tentando di mettere d'accordo sia il lavoro d'ufficio che l'utenza casalinga più esigente.

Due suite per Windows 95

dizione standard, mentre in quella professional trova spazio anche il database Access. Smartsuite annovera invece fra le sue fila il foglio di calcolo Lotus 1-2-3, il database Approach, l'agenda Organizer, l'elaboratore di testi Wordpro e l'utilità Screencam, una specie di cinepresa che è in grado di riprendere tutto quello che fa il computer e di riproiettarlo quando si ritiene necessario. Tali e tanti programmi non potevano che dar vita a delle suite particolarmente "ingorde" in termini di spazio occupato su hard disk: per un'installazione completa bisogna mettere in preventivo circa 80 Mbyte per Smartsuite e circa 140 per Office.

DUE RACCOLTE COMPLETE. Le due raccolte risultano entrambe decisamente complete, sia per quanto concerne le funzionalità sia per quanto riguarda l'integrazione tra gli applicativi che le compongono. Questo è uno dei punti cardine delle suite. Infatti, ciò su cui puntano Microsoft e Lotus per cercare di imporre i propri prodotti è la capacità che questi hanno di creare una sorta di programma integrato di livello professionale, in cui i singoli moduli (in questo caso dei veri applicativi) possono dialogare senza problemi tra loro, consentendo un efficacie e intenso interscambio di dati.
Completezza funzionale e dialogo tra le applicazioni portano a una logica conseguenza: la necessità di una dotazione hardware adeguata. In effetti, il processore deve essere il più potente possibile (in sostanza, meglio disporre di un Pentium) e la ram disponibile dovrebbe almeno raggiungere i 16 Mbyte. Condizione quest'ultima assolutamente irrinunciabile se si vuole poter fa girare più di un'applicazione contemporaneamente, ipotesi tutt'altro che remota visto che, come detto, due delle caratteristiche più rilevanti delle suite sono proprio l'integrazione tra i prodotti e lo scambio dati.

NON BISOGNA LESINARE SULLA RAM. Microsoft e Lotus sostengono che 8-12 Mbyte di ram permettono la gestione contemporanea di due programmi delle suite all'interno di Windows 95. Tuttavia, nella nostra prova abbiamo notato che con questi prodotti la ram sembra non essere mai abbastanza e quindi 16 Mbyte sono sembrati essere il valore minimo che assicuri una certa tranquillità. Risolti i problemi di hardware, assolutamente da non sottovalutare, si può finalmente tentare di esplorare il mondo delle suite. Si tratta di un ambiente abbastanza complesso, ma che molto probabilmente molti in parte già conoscono, perché sicuramente diverse persone hanno in passato avuto a che fare, seppure come prodotti singoli, con Word per Windows, con Excel o con Lotus 1-2-3. Sebbene si tratti delle edizioni per Windows 95, questi prodotti hanno mantenuto pressoché invariate le loro caratteristiche salienti, a partire dall'interfaccia utente, proprio per poter assicurare una certa continuità in termini di facilità d'uso a chi sinora li ha utilizzati. Quindi non deve assolutamente spaventare il fatto che non siano più un prodotto a sé stante ma facciano parte di una suite. Forse l'unico rammarico può derivare dal fatto che

se le cose continuano a procedere sulla strada attuale, fra qualche tempo non esisteranno i prodotti singoli ma solo le raccolte, un po' più costose ma molto più efficienti.

Ma veniamo al lato pratico. Cosa ci si può fare con Office o con la Smartsuite. Praticamente di tutto, dal redarre una lettera, alla gestione di un archivio, dalla realizzazione di presentazioni per arrivare all'analisi dell'ammortamento di un mutuo. Ma non solo. Tutte queste funzioni possono essere inglobate in un unico documento, il quale, grazie alla tecnologia Ole (acronimo di Object linking and embedding) ingloba oggetti di vario tipo (appunto testo, grafici, tabelle e così via) che possono cambiare allorché sono apportate delle variazioni al programma che li ha creati. In altre parole, se in un documento di Word o Wordpro è presente una tabella realizzata con 1-2-3 o Excel, nel momento in cui vengono variati i dati nel file originario automaticamente tali modifiche si ripercuotono sulla tabella presente nel documento. Questa caratteristica propria del sistema operativo è comune a tutti gli applicativi compresi nelle due suite.

CARATTERISTICHE COMUNI. In termini di funzionalità le due raccolte di applicativi si equivalgono abbastanza: entrambe cercano di rendere il più possibile semplice il lavoro per gli utenti fornendo una serie di modelli predefiniti (Smartmaster per Lotus e Wizard per Microsoft). Questi possono essere usati sia per la creazione di documenti (lettere commerciali, curriculum, fatture e così via) sia per la definizione degli archivi da gestire (clienti, ordini, videoteca e via dicendo) sia, ancora, per l'impostazione dei fogli di calcolo relativi al controllo del budget famigliare o dell'ammortamento di un mutuo. Questo solo per citarne alcuni, in quanto i modelli predefiniti (template) disponibili all'interno dei diversi programmi sono veramente molteplici e cercano di abbracciare uno spettro molto ampio di esigenze, sia lavorative che personali. Si tratta comunque di strumenti molto utili che permettono di giungere velocemente alla creazione di un documento o di un archivio, saltando molti passaggi noiosi di cui si fa carico il programma stesso in modo automatico.

PROGRAMMI DA CONOSCERE A FONDO. Avvalersi solo dei modelli può risultare un limite perché non permette di conoscere troppo in profondità i programmi, fatto questo molto importante al fine di poter sfruttare appieno le funzionalità che vengono messe a disposizione. Effettivamente l'uso di una suite non dovrebbe risolversi semplicemente nella scrittura di una lettera o nella gestione della rubrica degli amici, per questo basta e avanza un integrato, ma dovrebbe essere frutto di due necessità ben precise: il bisogno di prestazioni di livello professionale e di un alto grado d'integrazione. In questo senso, cioè dell'integrazione, entrambe le suite presentano diverse funzionalità che, a partire dalla uniformità delle voci dei menu arrivano alla possibilità di richiamare facilmente un programma dall'interno di un altro applicativo.

Tuttavia, nella Smartsuite spicca una propensione per l'impiego nel lavoro di gruppo (Team computing), inteso come la possibilità di offrire ai componenti delle reti locali di effettuare delle analisi su un singolo documento, apportando eventualmente delle modifiche. Ovviamente la persona che ha inviato tale documento ai colleghi avrà la possibilità di sapere chi e come è intervenuto sulla copia originale. Questa funzione non trova una corrispondenza in Office, il quale offre però una raccolta di programmi totalmente realizzata proprio per Windows 95 e quindi in grado di sfruttare tutte le caratteristiche messe a disposizione dal sistema operativo. Nella Smartsuite invece solo Wordpro e Approach sono nuovi; degli altri prodotti si sta attendendo un'edizione appositamente creata per Windows 95.

Una menzione merita sicuramente Screencam di Lotus, una utilità molto interessante. Si tratta di una sorta di telecamera in grado di riprendere quanto avviene sullo schermo e di riproporlo quando necessario. Il programma permette di creare dei file in cui, per esempio, si può spiegare il funzionamento di un applicativo o in cui si forniscono delle indicazioni su come eseguire precise operazioni. Tali file possono includere anche un commento vocale e per essere visionati non richiedono la presenza di chi li ha creati ma solo di Screencam.

Fabrizio Pincelli

Office 95

Marca Microsoft
Prezzo 1.130.000 lire in versione standard, 1.428.000 in versione professionale (i prezzi comprendono l'Iva)
Tipo Suite di applicativi che comprende foglio elettronico, elaboratore di testi, agenda, database e programma per le presentazioni aziendali
Configurazione minima processore 486 con almeno 12 Mbyte di ram e 140 Mbyte di spazio libero su hard disk

PRO Programmi tutti per Windows 95, buona integrazione tra gli applicativi
CONTRO Il manuale è solo su cd rom , elevato spazio occupato su hard disk

Smartsuite 96

Marca Lotus
Prezzo 946.000 lire (comprensivo di Iva)
Tipo Suite di applicativi che comprende foglio elettronico, elaboratore di testi, agenda, database, programma per le presentazioni aziendali e telecamera elettronica
Configurazione minima processore 486 con almeno 12 Mbyte di memoria ram e 80 Mbyte di spazio libero su hard disk

PRO Alto livello d 'integrazione tra i vari programmi, presenti funzionalità rivolte a Internet
CONTRO Il manuale è solo su cd rom, non tutti gli applicativo sono ancora nella versione definitiva per Windows 95

Le parole delle suite

Ole (Object linking and embedding)
Tecnologia presente in Windows già dalla versione 3.1 e che permette di trasferire e condividere informazioni fra applicazioni. È molto sfruttata nelle suite perché l'integrazione e lo scambio di dati tra gli applicativi sono due caratteristiche fondamentali.

Smartmaster
È il termine utilizzato da Lotus per definire i modelli predefiniti che velocizzano le normali attività lavorative. Gli Smatmaster consentono di realizzare molto facilmente dei documenti professionali.

Team computing
È un termine coniato da Lotus per definire la possibilità di lavorare condividendo programmi e risorse per rendere più efficace comunicare e collaborare con i colleghi.

Wizard
Sono l'equivalente Microsoft degli Smartmaster.

ENTRARE IN RETE I fornitori provati da Pc Open

Su Internet con Italia On Line

Con una formula commerciale originale, Italia On Line si è guadagnata un discreto seguito. Ma c'è qualche problema

A CHI INTERESSA

A chi vuole accedere a Internet in modo semplice ed economico, per lavoro o per gioco

Puntando soprattutto sui giovani, Italia On Line ha curato particolarmente l'aspetto grafico del proprio sito.

L'edicola. In fondo era facile: quale luogo più logico per vendere gli accessi a Internet, che altro non è se non un grandissimo contenitore di informazioni? Italia On Line ha pensato fosse una buona idea e dalla teoria è passata alla pratica. È infatti nelle migliaia di edicole italiane che chiunque può ottenere un accesso a Internet con Italia On Line (una società di proprietà del gruppo Olivetti che si occupa della diffusione di Internet agli utenti privati).

IL SISTEMA È SEMPLICE. Vai in edicola, compri la rivista "On Line Magazine" e il gioco è fatto. La rivista è trimestrale e per restare abbonati alla rete basta comprare tutti e quattro i numeri annuali del giornale.

Arrivati a casa con la rivista sotto braccio la si apre, si tira fuori il dischetto in essa contenuto e lo si inserisce nel computer (che dev'essere naturalmente già equipaggiato con un modem e una presa telefonica nelle immediate vicinanze). Con 15 mila lire ogni tre mesi (il costo della rivista nella versione con dischetto. Con un cd rom che contiene anche tanto software di varia natura, il prezzo sale a 19 mila) si ha diritto a mezz'ora al giorno di navigazione e a una casella postale di posta elettronica (ma non si possono spedire più di 100 messaggi al mese, o di un megabyte complessivo). Ma basta comprare un'altra rivista per raddoppiare il tempo di consultazione giornaliera. È anche possibile richiedere l'abbonamento ai quattro numeri annuali della rivista al costo complessivo di 50 mila lire.

Un'altra possibilità è l'abbonamento che viene chiamato "flat rate", che costa 238 mila lire all'anno e ha il pregio di non avere limitazioni né rispetto al tempo di consultazione né in fatto di messaggi inviati (vi è compresa anche una copia del browser Netscape regolarmente registrata).

Per chi ha fretta

Quella di vendere abbonamenti a Internet nelle edicole è stata un'ottima idea. Italia On Line (gruppo Olivetti) ha seguito questa strada e sta riscuotendo un certo successo.
Pc Open **ha però riscontrato non pochi difetti nei suoi servizi. Innanzitutto la bassa copertura del territorio (solo nove, per ora, le città da cui è possibile collegarsi con tariffa urbana), poi un servizio clienti poco adeguato e qualche difficoltà nel collegamento.**
Italia On Line è un buon punto di riferimento per curiosare in rete o per pubblicare informazioni su pagine Web, ma i problemi che abbiamo riscontrato non ci consente di consigliarlo a chi vuole collegarsi a Internet, nonostante il costo dell'abbonamento che è uno dei più bassi d'Italia.

I PREGI. Il sistema, tutto sommato, funziona piuttosto bene. La configurazione del software non è poi così difficile, anche se il paragone con Video On Line nasce spontaneo: mentre il fornitore di accessi sardo fornisce un dischetto autoinstallante che solleva l'utente da quasi tutti gli interventi di configurazione (vedi il test pubblicato nel numero 4 di *Pc Open*), Italia On Line ha scelto la strada di lasciare liberi i propri utenti di scegliere il software che più gli aggrada.

Scelta tutto sommato positiva, ma che richiede un minimo di conoscenza da parte di chi si abbona, che deve scaricare da sé parte del software. In pratica, al primo collegamento l'utente di Italia On Line non si collega realmente alla rete Internet, ma a una Bbs speciale, dalla quale può accedere soltanto ai servizi del proprio fornitore. Dalla Bbs è possibile accedere a Internet e navigare liberamente, ma bisogna prima scaricare il software di navigazione (browser), come Netscape o Mosaic.

Un altro pregio non indifferente consiste nel fatto che le linee alle quali bisogna collegarsi con il modem sono abbastanza libere. Capita raramente di trovare occupato, almeno su Milano, anche se ogni tanto la linea cade inspiegabilmente. Questa situazione è comunque recente, ▶▶

Su Internet con Italia On Line

Italia On Line ha infatti avuto molti problemi con le proprie strutture hardware e solo recentemente è riuscita ad assicurare un servizio di livello accettabile.

I DIFETTI. Sono tanti, purtroppo. In primo luogo, pur proponendosi come un servizio a livello nazionale, Italia On LIne dispone attualmente di pochi punti di accesso (Pop) sul territorio. Al momento in cui scriviamo si può accedere a Internet con Italia On Line in rete urbana solo dalle città di Milano, Roma, Firenze, Genova, Modena, Napoli, Padova e Torino. Entro il mese di marzo, comunque, i piani del fornitore prevedono di aggiungere altri 27 punti di accesso. Allo stato attuale, comunque, si tratta di una copertura scarsa. Tutto bene se si chiama da una delle città di cui sopra, ma se qualcuno ha la "sfortuna" di abitare in un'altra città, la chiamata sarà in teleselezione e la bolletta sarà molto salata.

ALTRO PROBLEMA: la velocità di accesso. Solo alcuni modem di Italia On LIne, infatti, sono a 28.800 bit per secondo, mentre gli altri sono ancora a 14.400, velocità, quest'ultima, che non assicura prestazioni in linea proprio brillanti. Incredibilmente, non siamo riusciti a sapere quali sono le città da cui è possibile accedere ad alta velocità. Il numero verde per ottenere informazioni sul servizio è infatti perennemente occupato e non ci sono altri modi semplici per averle.

Ed è proprio il servizio ai clienti ad averci lasciati perplessi. Come il numero verde, anche il numero di telefono milanese dedicato all'assistenza tecnica (02-4524645) risulta spesso occupato il che, dal nostro punto di vista, costituisce un difetto piuttosto grave. Per di più, il servizio di assistenza è attivo soltanto dalle 9 e mezza alle 13 e dalle 14 alle 17 e trenta.

Considerato il fatto che la maggior parte degli utenti di Italia On Line si collegano al di fuori degli orari di ufficio (essendo soprattutto utenti domestici) e che i problemi si verificano solitamente durante l'uso del servizio, ci pare un approccio un tantino limitativo nella pratica.

Detto ciò, Italia On Line si presenta molto bene dal punto di vista grafico. La realizzazione estetica delle pagine Web è stata affidata a un grafico di grido, che si è ispirato ai fumetti per dare al sito un aspetto molto amichevole. Italia On Line sta inoltre acquisendo un gran numero di clienti. Settimana dopo settimana, le pagine sul sito aumentano, così come crescono i settori coperti dal fornitore milanese.

Andando a curiosare fra le pagine di Italia On Line ci si trova così di fronte a tanti servizi e informazioni interessanti, soprattutto per quanto riguarda lo svago e il divertimento.

Olivetti, infatti, dispone di un'altra struttura commerciale chiamata Iunet, che si occupa di gestire gli utenti professionali, il che consente a Italia On Line di concentrarsi sull'aspetto ludico della rete delle reti.

UN COSTO VANTAGGIOSO. In definitiva, Italia On Line va considerata in maniera diversa da chi vuole collegarsi a Internet e chi invece vuole trovare (o pubblicare) informazioni in rete.

Nel primo caso la situazione non è del tutto positiva. Il collegamento non è così agevole, talvolta è lento e il supporto tecnico è difficoltoso. Unico vantaggio: il costo, che se ci si accontenta di un accesso limitato alla rete è davvero molto basso (probabilmente il più basso in assoluto in Italia).

Italia On Line resta comunque un buon sito in cui cercare informazioni e divertirsi. Per quanto riguarda la pubblicazione di pagine Web, il costo non è troppo elevato e la qualità offerta è di buon livello.

Paolo Conti

Come ci si collega a Italia On Line

Entrare in contatto con Italia On Line è facilissimo: basta recarsi nell'edicola sotto casa e chiedere la rivista "On Line Magazine". Il solo fatto di comprarla vi da la possibilità di accedere a Italia On Line (e, di conseguenza, a Internet) da subito. Potete scegliere la versione per Windows o quella per Macintosh e potete anche scegliere se comprare la rivista con dischetto (15 mila lire) o quella con il cd rom (19 mila lire), che noi vi consigliamo perché contiene tanto software che può venire molto utile a chi si collega a Internet.
Fatto ciò, tornate a casa, accendete il computer e iniziate l'installazione.
Bisogna lanciare il programma di installazione e inserire alcuni dati nelle "preferenze" del programma (la porta che state usando, la velocità del modem e così via, tutto ben spiegato nelle istruzioni allegate alla rivista).
A questo punto il gioco...non è fatto. Dopo aver diligentemente svolto queste operazioni si può accedere alla Bbs di Italia On Line (non è una semplice Bbs, ma qualcosa di più: un sito grafico molto simile a quello accessibile via Internet). Sulla Bbs potete trovare tutti i servizi di Italia On Line, comprese le aree di discussione. Per accedere a Internet, comunque, dovete fare un passettino in più. Dalla Bbs dovete scaricarvi infatti un browser (cioè un programma che vi permette di navigare in rete). È un procedimento che richiede un po' di tempo, soprattutto se siete collegati a bassa velocità.
Fatto ciò, comunque, siete pronti per lanciarvi in Internet, usando il server di Italia On Line come una semplice base di lancio, oppure restare spesso sul server e usufruire dei servizi che vi offre. Per avere informazioni sul servizio c'è un numero verde: 167-266198.

ITALIA ON LINE

Tipo Fornitore di servizi di accesso a Internet.
Prezzo da 50 mila lire a 238 mila lire all'anno (Iva compresa), a seconda del tipo di collegamento.

Caratteristiche Connessione a 14.400 bps o 28.800 bps su nove punti di accesso sul territorio (Milano, Roma, Firenze, Genova, Modena, Napoli, Padova, Torino). Altri 27 punti di accesso previsti entro il mese di marzo, servizio di assistenza dal lunedì al venerdì, in orario d'ufficio.

PRO Buon aspetto grafico. Linee abbastanza libere.

CONTRO Servizio di assistenza insufficiente. Scarsa copertura del territorio. Procedure di collegamento un po' complesse. Bassa velocità di collegamento su molti punti di accesso sul territorio.

STAMPANTI In prova due modelli di Hewlett Packard

Stampa dovunque con le nuove Hp

A CHI INTERESSA

Studi di professionisti

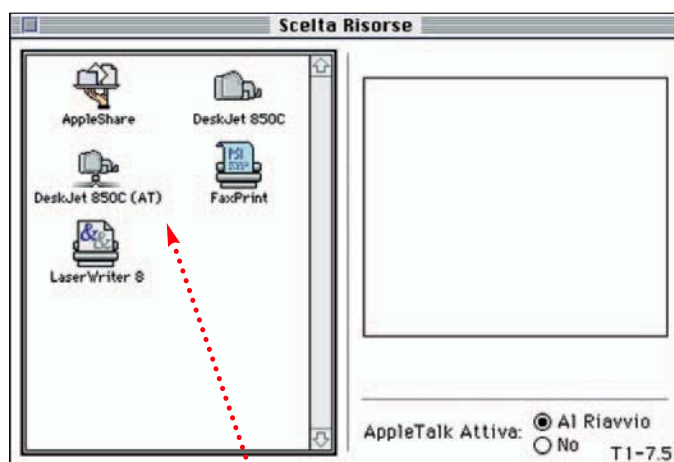
Piccole aziende

Utenti domestici

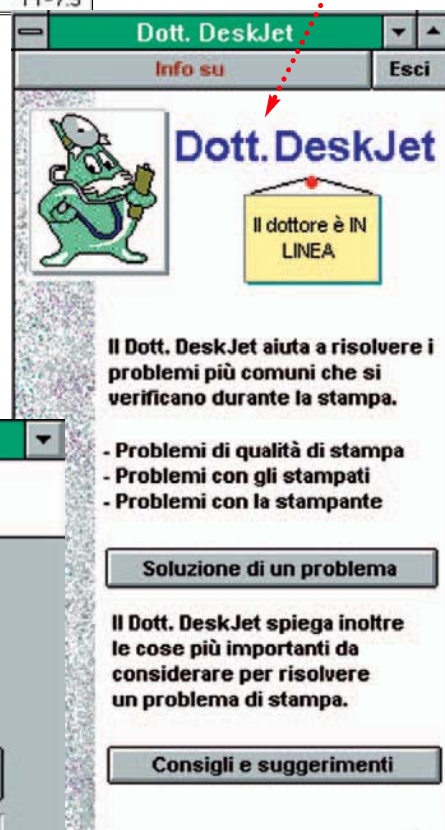
Due nuove periferiche a getto di inchiostro che stampano indifferentemente da Windows, Dos e Macintosh.
Pc Open è andato a scoprirle e le ha trovate molto efficienti

Una pratica e compatta, l'altra più completa e veloce e soprattutto entrambe compatibili sia con il mondo dei personal computer tradizionali che con i Macintosh. Se l'azienda americana Hewlett-Packard è riuscita a diventare una star di prima grandezza nel mondo delle stampanti lo deve anche al modo in cui ha segmentato l'offerta dei propri prodotti, rendendoli adatti a ogni esigenza e il più possibili universali.

Il risultato è che quando andiamo in un qualunque negozio di informatica a chiedere una stampante, le probabilità che ci venga offerto un modello Hp sono molto alte.

Le stampanti a getto di inchiostro Deskjet 400 e Deskjet 850C sembrano fatte apposta per dimostrare questa tesi. La prima infatti è una stampante molto compatta (35 centimetri di lunghezza, 17 di altezza e 29 di profondità), ma quanto a velocità non può essere certo considerata un fulmine, mentre la Deskjet 850C è decisamente più "professionale" e produce delle stampe, soprattutto a colori, di ottima qualità. Ma la novità sta proprio nel fatto che basta comprare un cavo adatto per collegare l'una o l'altra tanto a un Macintosh quanto

Con Macintosh
Basta caricare il driver fornito nella confezione e subito le due stampanti appaiono nella finestra della scelta risorse del vostro Macintosh.

Con Windows
L'installazione è facile. Un programma permette di controllare da Windows lo stato delle due stampanti e gli eventuali problemi di stampa.

Il dottore
È fornito solo con il modello più costoso delle stampanti provate, la Deskjet 850C. Si tratta di un programma diagnostico molto efficace, che vi permette di capire quali problemi affliggono la stampante, come la bassa qualità. Con questo programma, si può anche seguire un mini-corso sulle procedure di stampa.

a un computer tradizionale. È una caratteristica molto utile per chi lavora in un ambiente dove sono presenti entrambe le piattaforme. Basta infatti spostare la stampante da un computer all'altro per stampare, oppure collegarla a una rete per lavorare indipendentemente con Windows o Mac.

LA DESKJET 400. Rappresenta l'ideale stampante da scrivania, da posizionare vicino al personal computer. Le dimensioni, infatti, di per sé già minime, possono essere ulteriormente ridotte ruotando in posizione verticale il cassetto che contiene i fogli (la profondità, a questo punto da 29 centimetri passa a 16). Quest'opzione risulta molto comoda nel caso si debba trasportare la stampante da una scrivania all'altra. L'installazione per il mondo dei personal computer Windows è facile: basta collegare il cavo (che non viene fornito di serie, ma va comprato a parte) alla porta parallela e inserire la cartuccia dell'inchiostro nella stampante (ricordatevi di togliere la pellicola di protezione che ricopre la cartuccia). A questo punto si procede con l'installazione del programma che serve a far "parlare" stampante e computer (il famoso driver) che gira sotto Windows 3.11. Attenzione: la configurazione minima richiesta per l'utilizzo con Windows prevede 2 Mbyte di memoria ram per le stampe in bianco e nero e 4 per quelle a colori. Di conseguenza su personal un po' "datati", la Deskjet 400 (come del resto la 850C) potrebbe non funzionare.

Il programma software permette di controllare lo stato della stampante ma, rispetto al software fornito con la 850C lo abbiamo trovato un po' limitato (manca, per esempio, il tool "Dott. Deskjet", un'utile applicazione che aiuta a risolvere alcuni possibili problemi di stampa).

In condizioni di utilizzo normale, la DeskJet 400 non è una stampante molto veloce. Un documento di 8 pagine creato con Microsoft Word ha richiesto quasi 7 minuti per essere elaborato e stampato, mentre con la Deskjet 850C il tempo di attesa è sceso a meno di 2 minuti. Le stime del produttore, che sbandierano 2 pagine al minuto in modalità "Letter Quality" sono a quanto pare un po' ottimistiche.

In compenso la qualità della stampa non ha niente da invidiare a quella della "cugina" maggiore Deskjet 850C. Anzi, nonostante la risoluzione leggermente inferiore (600 per 300 punti per pollice per la 400, 600 per 600 per la 850C), visivamente le stampe di documenti Word sono molto simili.

Un discorso a parte merita la stampa a colori: la Deskjet 400 dispone di un cosiddetto Color Kit che consente di stampare in policromatico. Questo kit non è altro che una cartuccia a colori che prende il posto fisico di quella in bianco e nero. Di conseguenza se un documento contiene solo scritte monocromatiche il software avvisa l'utente di cambiare la cartuccia. Soluzione un po' scomoda se le stampe in bianco e nero sono intervallate e quelle a colori. Pertanto la Deskjet 400 è consigliata a chi in genere stampa documenti in bianco e nero e solo occasionalmente necessita di stampare a colori.

LA DESKJET 850C. A differenza della "cugina" minore, questa stampante dispone di una doppia testina e può quindi stampare indifferentemente a colori o in bianco e nero senza bisogno di stare a cambiare la cartuccia di inchiostro.

L'installazione è concettualmente simile a quella della Deskjet 400. Il software si presenta, però, più completo, è in italiano (come la manualistica) e comprende il programma di utilità Dott. Deskjet che aiuta l'utente a risolvere alcuni problemi legati al malfunzionamento della stampante. Sempre nella manualistica è compreso un piccolo compendio di guida alla stampa a colori che abbiamo trovato molto utile. Rispetto alla Deskjet 400 la 850C risulta molto più veloce: 6 minuti per stampare un documento Excel, 2 minuti per una slide di presentazione PowerPoint e un minuto e mezzo per stampare una fotografia di formato A5. La qualità della stampa a colori è molto buona, nonostante la risoluzione non sia eccezionale (300 punti per pollice). Al contrario, nelle stampe di grafici a torte abbiamo rilevato alcune sbavature di inchiostro.

Di fatto troviamo questa stampante molto utile per chi deve produrre una mole discreta di documenti sia in bianco e nero che a colori.

I driver di stampa per Windows 95 (sia della Deskjet 850C che della 400) non sono dati in dotazione ma si possono scaricare dal sito Hewlett-Packard su Internet (www.hp.com), mentre quelli Macintosh sono compresi nella confezione.

Vincenzo Zaglio

Per chi ha fretta

Le stampanti DeskJet 400 e 850C si indirizzano al mercato Soho (Small Office Home Office), composto da professionisti, studenti, piccoli uffici, che hanno limitate esigenze di stampa. La DeskJet 400 si presenta pratica e compatta, non particolarmente veloce ma con una buona resa grafica. Le ridotte dimensioni, poi, consentono di portarla in giro senza troppe limitazioni. Nonostante il Color Kit, però, la DeskJet trova la sua collocazione ideale nella stampe monocromatiche. La DeskJet 850C, al contrario, si presenta come una vera e propria stampante a colori dotata di doppia testina. Di dimensioni maggiori rispetto alla "cugina" minore, la 850C è decisamente più veloce e produce documenti a colori di notevole fattura. Interessante, poi, la presenza di un software, denominato Dott. DeskJet, che aiuta l'utente a risolvere i problemi più comuni di stampa.

DESKJET 400

Marca Hewlett Packard
Prezzo 498 mila lire (Iva compresa)
Tipo Stampante a getto di inchiostro con kit colore
Caratteristiche Risoluzione di 600 x 300 punti per pollice in bianco e nero e 300 x 300 a colori. Velocità dichiarata: 2 pagine al minuto in bianco e nero (ma durante i test si è rivelata un po' più lenta)

PRO Prezzo conveniente. Buona qualità grafica. Compatibilità Macintosh/Windows. Funzionale e compatta.
CONTRO Nessun difetto particolare.

DESKJET 850C

Marca Hewlett Packard
Prezzo 1.332.000 lire (Iva compresa)
Tipo Stampante a getto di inchiostro in grado di stampare indifferentemente sia a colori che in bianco e nero
Caratteristiche Risoluzione di 600 x 600 punti per pollice nelle stampe a colori e di 300 x 300 in quelle in bianco e nero. Velocità dichiarata: 6 pagine al minuto con documenti a colori.

PRO Ottima qualità grafica. Manuali completi. Programmi molto funzionali.
CONTRO Un po' ingombrante.

SALVATAGGIO DEI DATI Un masterizzatore di cd rom come alternativa economica

Farsi un cd rom diventa semplice ed economico

Con poco più di due milioni potete immagazzinare tantissimi dati in un piccolo disco. È un sistema pratico che potrebbe sostituire altri metodi più costosi

A CHI INTERESSA

Professionisti e piccole aziende che devono salvare grandi quantità di dati a costi contenuti

Prima o poi doveva succedere: il prezzo dei cd rom non poteva restare alto in eterno. E così è stato: non solo i cd si trovano nei negozi a ormai poche decine di migliaia di lire, ma anche i prezzi dei sistemi per farseli in casa stanno subendo un crollo. Se solo qualche mese fa il prezzo di un masterizzatore era ben al di sopra dei dieci milioni, oggi alcuni produttori hanno introdotto in commercio modelli molto più economici. Ultimo arrivato, il *Cdr-4220* di Plasmon Data, che trovate nei negozi a due milioni e mezzo.

DUPLICARE I CD ROM, come si sa, è illegale (tranne per una copia da usare come scorta a titolo del tutto personale. *Pc Open* tratterà presto questo argomento nella rubrica "I vostri diritti"), quindi non è possibile sfruttare questo masterizzatore per farsi delle copie dei cd comprati nei negozi. Ciò che invece è possibile è utilizzare questi piccoli e capientissimi dischi per memorizzare dati di vostra proprietà. Fino a oggi, il salvataggio dei dati era possibile con altri dispositivi, come i registratori digitali (Dat), i dischi removibili o le normali unità a nastri. Tutti metodi efficaci, anche se spesso lenti e poco pratici (ci sono tutta una serie di avvertenze da rispettare per conservare dischi e cassette che contengono i dati). Il cd rom si aggiunge oggi a questi sistemi, come un'alternativa semplice e abbastanza economica.

I pregi? Certamente il risparmio di spazio (un cd rom è piccolo e può contenere anche più di 600 megabyte di dati) e l'affidabilità (basta un po' di attenzione per trasformare un cd in un supporto quasi eterno).

I difetti, se ve ne sono, risiedono nella relativa giovinezza di questa tecnologia, che la rende sotto certi aspetti vulnerabile a difetti e imprecisioni.

Noi, comunque, ne abbiamo trovati ben pochi provando il masterizzatore Plasmon con un Macintosh 8100/80 Av. Il dispositivo è infatti in grado di lavorare sia con un Mac che con un personal computer tradizionale (in tal caso è necessario acquistare a parte una scheda Scsi, se già non la possedete).

Il Cdr-4220 funziona bene. È capace di masterizzare in vari standard (Iso-9660, Hfs e audio), può creare cd rom compatibili sia con Mac che con Windows e consente di usare un cd rom più volte, fino ad averlo riempito. In più può essere usato come un lettore a quadrupla velocità.

Facile da installare e configurare, il Cdr-4220 dispone di un manuale molto completo, ma solo in lingua inglese. Un difetto, se così lo si può chiamare, è il tempo di masterizzazione, che nel peggiore dei casi può arrivare a 3 ore, verifica compresa. Di solito, comunque, un'oretta è sufficiente. Per questo motivo questo masterizzatore non è adatto a chi deve produrre cd rom in serie.

Stranamente, in fase di verifica il programma di masterizzazione riscontra degli errori che non esistono. Stando alle informazioni del software, la masterizzazione fallisce, anche se in realtà il cd rom funziona benissimo. Probabilmente si tratta di un errore di programmazione e comunque la cosa non influenza più di tanto le operazioni.

Un altro problema (non indifferente, visto che un cd rom da registrare costa circa 25 mila lire) consiste nel fatto che se la masterizzazione si interrompe per qualche motivo, il cd rom va buttato via.

Visti i costi, questo è un ottimo sistema per fare il salvataggio periodico dei dati. Bisogna solo stare attenti ad alcuni particolari. I cd rom sono solidi, ma è meglio non esporli a fonti di luce, calore e umidità. Evitate poi di appiccicarvi delle etichette e di scriverci con pennarelli a base alcolica.

Paolo Conti

Per chi ha fretta

Un masterizzatore di cd rom è un'ottima alternativa ai sistemi tradizionali per il salvataggio dei dati. *Pc Open* ha provato il Cdr-4220 di Plasmon Data, che si è dimostrato economico e all'altezza delle aspettative. Qualche perplessità sul software.

CDR-4220

Marca Plasmon Data
Prezzo 2,5 milioni (Iva compresa)
Tipo Masterizzatore/lettore di cd rom
Caratteristiche Scrittura a singola e doppia velocità, lettura quadrupla velocità. Masterizzazione in formato Hfs, Iso 9660, audio sia in ambiente Mac che Windows/Dos. Software di gestione semplice e sufficientemente completo, anche se in lingua inglese.

PRO Molto economico. Pratico e facile da utilizzare.

CONTRO Qualche perplessità sul software. Manuale dell'utente in lingua inglese.

EMULATORI In prova Softwindows per Power Macintosh

Windows nel Mac

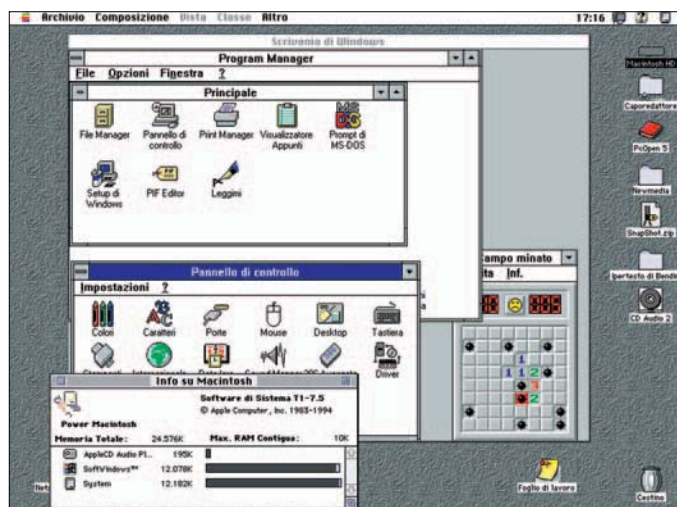
Come d'incanto, sullo schermo del Macintosh appare la scrivania di Windows. È possibile con la nuova versione del programma di emulazione di Insignia Solution

A CHI INTERESSA

A chi possiede un Power Mac, ma non può (o non vuole) rinunciare alle applicazioni Dos e Windows

Chi per lavorare con il personal computer ha scelto un Macintosh, lo ha fatto perché si occupa di grafica o editoria, o per passione. I Mac hanno infatti un'interfaccia utente particolare, che si discosta radicalmente da quella dei personal computer basati sul sistema operativo Dos. L'avvento di Windows 95 ha in un certo senso ridotto questo distacco, senza però colmarlo del tutto.

Passione a parte, però, chi usa Macintosh si trova di fronte a non pochi problemi quando arriva il momento di cercare il software. È infatti cosa nota che i programmi disponibili per Mac siano molti di meno di quelli per Dos e Windows. Una possibile soluzione per arricchire il proprio parco di applicazioni è scegliere un emulatore, cioè un programma che simula su Macintosh la scrivania di un computer con Windows.

UNA POSSIBILE SOLUZIONE. Prodotto dalla software house americana Insignia Solutions, Softwindows 2.0 è un programma di emulazione che permette di avere sul vostro schermo contemporaneamente software per Macintosh e per Windows. Il programma emula un personal computer con processore Intel 486 e può arrivare, in condizioni ottimali, a eguagliare le prestazioni di un modello che funziona con una frequenza di 33 MHz. La velocità è naturalmente influenzata dal tipo di Power Macintosh che

Installando Softwindows su un Power Macintosh, è possibile lavorare con vecchi programmi Dos e con le più recenti applicazioni Windows.

Per chi ha fretta

Se volete sfruttare la potenza e la facilità d'uso dei Power Macintosh, ma siete costretti a dover utilizzare programmi che girano sotto Dos o Windows, potete scegliere Softwindows, un emulatore software che rappresenta una possibilità meno dispendiosa delle schede di compatibilità hardware offerte dalla Apple.
La velocità non sarà molto buona, neanche con un Power Macintosh molto veloce, ma la comodità offerta da questo programma di emulazione è sicuramente invitante visto che potete lavorare con il Mac come niente fosse e poi passare alla sessione Dos quando vi serve qualcosa che con Macintosh non potete avere.
L'unione fra i due sistemi è molto buona; alla fine dell'installazione si avranno due computer contemporaneamente disponibili con possibilità di trasferire "tagliando" e "incollando" dati da un ambiente all'altro e con possibilità di accedere a rete in emulazione.
I requisiti hardware non sono da poco, prima di acquistare il prodotto è quindi consigliabile essere sicuri di avere una macchina abbastanza veloce per l'utilizzo che se ne vuole fare. Il programma non è disponibile solo per Power Pc, ma anche per Unix.

si possiede. Le richieste hardware per l'utilizzo di Softwindows non sono certo di poco conto, ma quando vedrete Windows funzionare sul vostro Macintosh sarete in ogni caso contenti e avrete risolto alcuni problemi.

Tanto per fare un esempio: con questo sistema potrete usare il Mac per lavorare normalmente, mantenendo un vecchio programma che gira sotto Dos al quale siete affezionati, o che non potete abbandonare per via dei numerosi dati che contiene.

LA CONFIGURAZIONE minima proposta dalla società produttrice è un Power Macintosh (i nuovi Macintosh che montano il potente processore Power Pc) con il sistema operativo System 7.1.2, almeno 12 megabyte di memoria ram a disposizione e un spazio su disco fisso da 38 Mbyte, da dedicare alla partizione con il sistema operativo Dos.

La versione precedente dello stesso pacchetto, già in commercio da qualche anno, era molto più limitata e poteva emulare solo un personal con un processore 286, quindi con possibilità di utilizzo parecchio ristrette, visto che questo tipo di macchina è ormai del tutto obsoleta. Su questa nuova versione potrete far girare anche Windows 95 ma bisognerà essere molto pazienti, infatti SoftWindows 2.0 è ottimizzato per Windows 3.1 e quindi non si trova molto a suo ▶▶

Windows nel Macintosh

agio con questo sistema operativo da poco presente sul mercato. È comunque in preparazione una versione di Softwindows ottimizzata per il nuovo sistema operativo della Microsoft, ed è già in vendita quella per i diversi sistemi operativi Unix.

Considerato il fatto che il Macintosh, a parte le indubbie qualità che lo contraddistinguono, resti una nicchia dove programmi e software sono sempre più rari che nel mondo Dos, il fatto che esiste un emulatore come Softwindows ne estende notevolmente il raggio d'azione, rendendolo un po' più appetibile per l'utenza di massa.

L'INSTALLAZIONE non presenta problemi particolari. Bisogna prendere delle decisioni sulla quantità di ram e sullo spazio su disco fisso da destinare alla partizione Dos; queste potrebbero bloccare gli indecisi o inesperti, ma si possono modificare successivamente, quindi non preoccupatevi e andate avanti.

Conviene solo prevedere un disco più grande, soprattutto se si è già a conoscenza dei programmi Dos che verranno installati successivamente. In caso vogliate ampliare in seguito lo spazio assegnato alla partizione Dos, il manuale consiglia di salvare i dati più importanti e quindi significa che qualche rischio, seppur minimo, esiste.

Quando si lancia Softwindows si apre una finestra configurabile con una risoluzione massima di 1024 per 1024 punti per pollice e una scelta fra 16 e 256 colori. Per usare il lettore di cd rom del Mac in Dos basta digitare la parola "usecd", che caricherà il driver per i cd rom "mscdex".

È molto divertente vedere il riavvio del personal computer premendo i soliti tasti Ctrl-Alt-Canc; invece di vedere tutto il Macintosh oscurarsi, sarà solo la finestra Dos a farlo.

Nel pacchetto di software, sono forniti una serie di driver per poter utilizzare le porte di rete Ethernet del Macintosh, sentire il suono dall'altoparlante e utilizzare il lettore di cd rom avendo così a completa disposizione un personal computer a tutti gli effetti. Le possibilità di configurazione e di opzioni sono molto vaste ed è probabile che per i primi tempi consulterete spesso e volentieri il manuale di Softwindows.

L'aspetto del collegamento in rete è particolarmente curato; possono essere utilizzati molti tipi di rete, sia di tipo Ethernet che Token Ring (che è particolarmente comune nel mondo dei personal computer Ibm). Nella subdirectory "netbatch" sono forniti i file di configurazione automatica per i seguenti pacchetti: Novell Netware 3.1.x e 4.0, Microsoft Lan Manager 2.2 e Windows for Workgroups 3.11, Dec Pathworks 4.0 e 5.0, Lantastic for Netware, Pc Nfs 4 e 5 , Lan Workplace per Dos 4.01 e 4.1 e infine Banyan Vines 5.5.2 e 5.5.4.

È possibile acquistare il programma sia su dischetti che su cd rom. L'utility Smartcopy di Softwindows vi permetterà di collegare direttamente gli Appunti di Windows e di Macintosh; in questo modo si potrà incollare testi o grafica utilizzando il comando copia dal menu modifica dell'applicazione Windows.

Un' icona appare durante il passaggio da un sistema all'altro, in questo modo si può essere sicuri che ciò che si è selezionato è pronto per essere incollato. Le stesse operazioni sono possibili in Dos, ma solo per quanto riguarda i testi e non quindi la grafica. Naturalmente queste funzioni sono possibili in tutte e due le direzioni, da Macintosh a Windows e viceversa.

LA COMPATIBILITÀ fra i due ambienti operativi è molto buona e non ci sono mai stati problemi durante le prove che abbiamo effettuato. Naturalmente le limitazioni di prestazioni sono notevoli e non pensate quindi di poter far girare giochi e programmi che fanno un intensivo uso della grafica e di calcoli complessi come se aveste un vero personal computer.

Se per l'utilizzo che ne dovete fare la velocità è molto importante, vi consigliamo di provare il programma prima di effettuare l'acquisto ed eventualmente puntare su una diversa soluzione come la scheda di compatibilità Dos che garantisce prestazioni nettamente superiori; d'altra parte la complessità del lavoro che deve svolgere l'emulatore è considerevole e non ci si può aspettare troppo.

È consigliabile avere almeno un Power Mac 7100/80 con 16 Mbyte di memoria ram e, per un uso intensivo, anche qualcosa di più.

Marco Pizzo

SOFTWINDOWS

Marca Insigna Solutions, indirizzo Internet www.insigna.com (distribuito da Acroama)
Prezzo 950 mila lire (Iva compresa)
Tipo Programma per emulare il sistema operativo Windows 3.1 su un computer Power Macintosh
Requisiti minimi Power Macintosh con 12 megabyte di memoria libera e 38 Mb di spazio libero su disco fisso.

PRO Molto efficiente ed economico. Emula tutte le funzioni di Windows
CONTRO L'emulatore rallenta molto la velocità di esecuzione delle applicazioni

Le alternative a Softwindows

Se non avete problemi di portafoglio, potete scegliere Softwindows per il gusto di lavorare con piattaforme diverse sullo stesso personal computer.
In caso contrario, una scelta di questo genere diventa importante solo in caso di bisogno.
Ma quali sono le alternative?
Apple, sempre molto attenta alla compatibilità dei propri sistemi con il resto del mondo informatico, ha recentemente messo in commercio un modello particolare di Macintosh, il Performa 630, che dispone di una scheda interna con un processore 486 a bordo. Il Mac in questione funziona normalmente, ma digitando una sequenza di tasti particolari si "trasforma" in un personal computer tradizionale. La compatibilità fra le applicazioni di questo computer è molto alta, anche se la reale integrazione fra le due piattaforme è un po' limitata. Alto, invece, è il prezzo, che veleggia attorno ai cinque milioni di lire. Si tratta, comunque, di un'altra soluzione efficace per avere entrambi gli ambienti operativi sullo stesso computer.
Ma se il vostro scopo è quello di continuare a disporre di un vecchio programma che non potete far girare su un Macintosh, allora tenete comunque in considerazione la possibilità di recuperare un vecchio personal computer su cui far girare esclusivamente l'applicazione che vi interessa.
Sul mercato dell'usato un computer ormai obsoleto può costare anche meno di mezzo milione e il problema potrebbe essere brillantemente risolto.

Modi e mode Viaggio nella nuova Italia virtuale

Internauti in birreria

Si diffondono i negozi e i locali pubblici che offrono la possibilità di usare o avvicinarsi a Internet. Ne abbiamo fatto una mappa aggiornata, con tanto di tariffe e orari

Internetmania

Per chi non ha l'attrezzatura per collegarsi a Internet da casa

Per chi vuol sapere di più sui cyber cafè

Il numero degli abbonati a Internet anche in Italia si moltiplica di pari passo con quello dei provider e dei servizi che forniscono. Un esempio? Video On Line, che a Cagliari ha aperto Voll Point (Piazza Costituzione, ore 9-20, tel. 070/658511), centro che permette a chi fosse interessato, per ora gratuitamente poi al prezzo di 10mila lire, di accostarsi al mondo di Internet.

La sensazione è che qualcosa stia per succedere, anche se pochi hanno idea di cosa fare. Nonostante il gran parlare dei tanti magazine alla moda, il fenomeno non è proprio alla portata di tutte le tasche. Innanzitutto, il costo dei macchinari, poi le 150/200mila lire annue di abbonamento a Internet, ma soprattutto il costo delle tariffe telefoniche italiane.

Mentre associazioni come la "Città invisibile" su Internet (http://www. citinv. it) portano avanti una loro campagna contro la tariffa urbana a tempo, per chi non ne ha una in casa nascono le prime postazioni pubbliche.

Poche, a dire il vero, come quella di Cagliari, aperta a dicembre vicino all'università, con 15 macchine ad alta velocità e un tecnico che insegna a navigare a chi non l'ha mai fatto.

Non mancano, però, abbonati che vanno all'Internet Point a spedire la posta elettronica o per ricerche piuttosto lunghe. Tra studenti e professionisti, sono circa 170 persone al giorno. Scopo, invece, puramente ludico-dimostrativo hanno, a Milano, le singole installazioni della libreria multimediale Rinascente Duomo (attiva tutto il giorno, se il computer è acceso...) e del Virgin Megastore, che funziona a scopo dimostrativo solo l'ultima settimana del mese, dalle10 alle 19 con due tecnici che mostrano le rotte di "Web City" e di altri siti Internet su musica, cinema e spettacolo.

Non siete mai stati in un Cybercafè e siete curiosi di sapere come è fatto? Eccovi accontentati: tavolini con candela, bicchiere di birra, monitor e tastiera. Da qui potete contattare il cameriere o la Biblioteca di Monaco.

Tra i negozi che insieme ad altri servizi offrono la possibilità di collegarsi ad Internet, sempre a Milano in via Soperga 52 c'è il Multiservice della Cooperativa Faci. Fotocopisteria, sviluppo e stampa in un quartiere popolare alle spalle della stazione Centrale, da tre mesi circa mette a disposizione un computer per spedire e ricevere posta elettronica.

Il prezzo è conveniente solo per chi di posta ne deve spedire o ricevere molta: costa 30mila lire d'abbonamento mensile più 1.000 lire per un massimo di 40 pagine di file per l'Italia, 1.600 per l'Europa e 2.000 per il resto del mondo.

PER ORA QUATTRO CLIENTI. Un bilancio dei primi mesi di attività: quattro clienti in tutto, professionisti quarantenni venuti, in pausa pranzo, una volta sola, ma già al corrente di cosa sia Internet.

Se si considera che per un pubblico esercizio l'abbonamento a Internet costa il doppio rispetto ad un privato (due caselle elettroniche anziché una sola), per ora la nuova attività non è stata un grande affare.

Altra storia l'Internet Point di via Tintoretto 15, nel Centro Commerciale Freeport di Cassano Magnago, a Milano (tel. 0335/276226). Il bilancio qui è positivo, stando al proprietario: nel primo anno d'attività hanno avuto una cinquantina di clienti alla settimana. Sono attirati dal Netscape, la navigazione; dalle Chat, le messaggerie; dall'E-Mail, la posta elettronica: sono ragazzi che vogliono scaricarsi i programmi dalla rete e manager, non ancora abbonati, che non comprano mai a scatola vuota.

Prezzi: 10mila lire all'ora

per gli studenti, 18mila per tutti gli altri per smanettare sulle tre “isole”, interattiva, home office e Mac, dei 25 metri quadri del centro; 100mila di tessera annua per l’E-Mail, 3mila ogni lettera e circa 300mila lire (piuttosto caro) per cinque lezioni su Internet in gruppi di cinque o sei e a richiesta anche in azienda. Nelle aziende, a quanto pare, manca una cultura telematica. Nuove sedi previste a Firenze, Roma, Foggia...

L’Internet Green Point di via Meda 15, angolo via Carlo Maderno, a Milano (tel. 02/89403652), fa capo invece alla Sced Electronic, azienda che distribuisce software gestionale, professionale e per uso domestico. Da alcuni mesi fornisce un collegamento pubblico ad Internet con cinque computer sempre collegati (10mila lire l’ora per connettersi e 40mila per un’ora di lezione). Per far conoscere Internet agli studenti, ha poi promosso “Universitime”, una serie di serate in discoteca con stand dimostrativo. Una quarantina i clienti, tutti occasionali, in gran parte universitari e professionisti.

Diverso, ancora, il Planet di Viale Montenero 25, sempre a Milano (telefono 02/55013197). Service provider a tutti gli effetti, è possibile farsi qualche giro gratis su una delle macchine a disposizione, con tanto di supporto tecnico. Basti ricordare che per il negoziante questo vale solo a titolo dimostrativo di un prodotto a cui cercherà di abbonarvi.

LA SERA SU INTERNET? Dall’Xplorer di Roma al Virtualia di Moncalieri, dalla Birreria Uno di Milano al Bar Formentin di Cologno Monzese dal Planet di Udine a La Cantina di Treviso... anche l’Italia del “che fai stasera?” sta cominciando a informatizzarsi. Tradizionali birrerie che si rifanno il look all’insegna della tecnologia, magari con un paio di macchine per navigare nel cyberspazio ed un computer sul tavolino, altre che invece nascono proprio in funzione delle tastiere.

Come l’Xplorer di Roma (via dei Gracchi, 83) aperto l’ottobre scorso dagli undici soci della Data Project, service provider che sta per aprire in franchising una rete di locali gemelli a Latina, Caserta, Napoli. Qui con la consumazione si paga la navigazione.

Complice, chissà, l’arredo futuribile, tra una birra e l’altra gli internauti delle ore piccole ci prendono la mano, consumano pagano e una volta soddisfatti può darsi pure s’abbonino, pagando il provider proprietario per poterlo fare anche a casa, da dove si potrà accedere all’Xplorer in modo virtuale col proprio personal, pagando l’accesso esterno con una speciale tessera (tot di ore a tariffa ridotta).

QUANTO AI CLIENTI nel bar, dal tavolino per l’ordinazione ci si collega al computer di cassa (ma la birra continua a portarla la cameriera); prima, però, d’entrare nelle chat line, naturalmente molto gettonate, si lascia il documento all’ingresso. Così, il gestore in ogni momento ha il controllo della situazione, in caso di manomissioni o danni all’apparecchiatura. Per i costi, qui vale la tariffa oraria: un’ora su una postazione per due costa 12mila lire, per tre o quattro persone 18mila (dalle 15 all’una o alle tre del mattino il sabato sera).

Da un capo all’altro della penisola, i prezzi non cambiano. La Birreria Uno di Milano (viale Pasubio, 14 ore 19.30-1) ha quattro sale con cinquantasei terminali collegati in rete tra loro e con altri tre locali della città: quello di Borgo di Castellazzo di Bollate (via Madonna Fiammetta 5), che ha ventidue terminali; quello di via Borsieri 14, con venti computer collegati a Internet e quello di Melzo (via Martiri della Libertà, 40), che di terminali ne ha dodici. Questi, però, non sono computer veri e propri, ma videotel con cui i clienti al tavolino ordinano (minimo 20mila) e per venti minuti possono giocare o scambiarsi messaggi. Ciascuno ha il suo codice e la cassa fa da centralino. Dopo la prima bevuta, il servizio costa 400 lire al minuto.

CHI NON HA SOLDI, comunque, può usare un telefono a quattro tasti che lo mette in contatto, a caso, col primo che si libera. Un videotelefono, infine, permette di vedersi da un locale all’altro. Tutti i terminali, come si diceva, sono in rete, fuori abbonamento Telecom, collegati ad un semplice 386 Ibm compatibile. Il progetto è di un’azienda software (Delam Sistemi ’92) fondata da tre ragazzi che hanno messo a punto un sistema di nodi regionali che collegano diversi locali (l’Eclisse di Pagullo, a Modena, il Cardiff di Monza, l’Exedra di Latina e il Bounty di Jesolo).

Stesso discorso per il Pix Pub, sempre di Milano (Bastioni di Porta Nuova, 11 ore 20-24), con 63 videoterminali Ibm che hanno un joystick al posto della tastiera.

A Cologno Monzese, invece, il Bar Formentin (via Milano 10, ore 7-1, chiuso lunedì) è decisamente un Internet bar: qui i clienti possono navigare su nove personal. Due le soluzioni: un abbonamento di 450mila lire per panino, birra e un’ora di Internet al giorno per sei mesi, o, per gli occasionali, le solite tariffe orarie (15 minuti 5mila lire, mezz’ora 7.500, 45 minuti 12mila e un’ora 15mila lire, consumazione compresa).

Ultimo arrivato, ancora a Milano, è infine l’Hard Disk Cafè, in Corso Sempione 44, aperto in collaborazione con l’associazione Internet Club, nata per diffondere cultura telematica. Ambientazione postmoderna in una rete con collegamento ad alta velocità predisposta per oltre 60 computer in 200 metri quadrati. Quota associativa ad Internet Club, valida 12 mesi, di 30mila lire e quota giornaliera di 5mila.

Per chi non è ancora pratico di navigazione, comunque, Internet in birreria è consigliabile ma a piccole dosi. Insomma, prendetevi un po’ di confidenza, prima di abbonarvi, stando però attenti al portafogli.

David Gianetti

I cyber cafè del mondo

USA	83
GRAN BRETAGNA	54
CANADA	20
AUSTRALIA-NUOVA ZELANDA	19
FRANCIA	19
BELGIO	13
GERMANIA	11
ITALIA	8
SVIZZERA	5
SUDAFRICA	4
SINGAPORE	2
MESSICO	2

Elenco non aggiornato ricavato da Internet, all’indirizzo: http://www. easynet.co.uk/pages/cafè/cafè.htm#working_sfnet.

Per le aziende

Per chi non ama fare le code

Per chi vuole imparare a ottenere in tempo reale informazioni dalla Camera di Commercio

Pubblica Amministrazione Dati e pratiche disponibili on line

Camere di Commercio senza più carta

Vediamo insieme il nuovo decreto sul Registro delle imprese

Lo sportello della Camera di Commercio a casa dell'utente o meglio dell'impresa. Non più code, quindi, per la presentazione di documenti, per chiedere informazioni procedurali o per assolvere obblighi certificativi. Aziende e professionisti, potranno ora "dialogare" dal proprio ufficio con la Pubblica amministrazione ottenendo via computer e in tempo reale la definizione di una pratica o la risposta a un determinato quesito.

Tutto questo è ciò che le tecnologie informatiche, e ora anche la legge, consentiranno di fare da quando, il 19 febbraio di quest'anno è entrato in vigore il Decreto del Presidente della Repubblica n. 581/95 contenente il Regolamento di attuazione dell'art. 8 della legge n. 580/93 che istituisce il "Registro delle imprese" presso le Camere di Commercio, industria, artigianato e agricoltura.

Il provvedimento (pubblicato sul supplemento ordinario alla Gazzetta Ufficiale n. 28 del 3 febbraio 1996), manda "a riposo" il vecchio sistema di registrazione che, per oltre mezzo secolo, ha disciplinato la vita delle società. Questo registro, sostituisce il "Registro ditte", rendendo unica la funzione di anagrafe delle imprese sino ad oggi condivisa dalle Camere di Commercio con le cancellerie commerciali dei Tribunali.

In altre parole, ciò significa che tenuta e gestione del Registro saranno di competenza della CdC nella cui circoscrizione è la sede dell'impresa. Inoltre lo stesso organismo provvederà al rilascio, anche per corrispondenza e per via telematica a chiunque lo richieda, di certificati d'iscrizione al Registro.

La novità più importante, introdotta dal testo legislativo riguarda però le modalità organizzative. Il Registro infatti non avrà più alcun supporto cartaceo, ma sarà un prodotto esclusivamente informatico che consentirà di archiviare immagini e di trasmettere o ricevere dati, atti e certificazioni su tutto il territorio italiano, sia tra le Camere di Commercio stesse (103 in tutta Italia), sia tra gli utenti collegati al sistema informativo.

Il Registro delle imprese diviene così la prima banca dati della Pubblica amministrazione, realizzata per essere accessibile a chiunque ne faccia richiesta e collegata con le altre branche della Pubblica Amministrazione (Intendenza di finanza, Ministero del lavoro, Inps, Inail, Procure della Repubblica e così via).

Il nuovo Decreto sancisce che entro il 26 gennaio 1997, tutte le CdC provvedano all'archiviazione secondo tecniche informatiche degli atti ricevuti dal 26 gennaio '94, mentre è facoltà delle medesime procedere all'archiviazione di tali documenti anche prima di tale data.

Organizzato su base locale, il Registro (sorvegliato da un magistrato delegato dal presidente del tribunale competente e retto da un "conservatore"), interessa nel nostro Paese quasi cinque milioni di aziende e, per la prima volta vede inseriti non solo società di capitali ma anche imprese agricole, artigiani e società semplici, in quanto giuridicamente l'iscrizione comporta per l'impresa valore costitutivo di fronte allo Stato e ai terzi.

Sul piano pratico, l'istituzione del Registro dovrebbe poi eliminare numerosi adempimenti, snellendo così le pratiche: oltre a effettuare interrogazioni sugli archivi, si potrà per esempio, spedire i bilanci per posta o via modem e ottenere tutti i moduli per portare a termine una pratica presso altre pubbliche amministrazioni.

Non solo. Tale normativa, crea anche un vero e proprio diritto dell'informazione legale d'impresa, in quanto il legislatore ha espressamente previsto e disciplinato la completezza, l'organicità e soprattutto la tempestività della trasmissione dei dati sull'intero territorio nazionale.

Complessivamente sono ventuno i moduli introdotti dal nuovo Decreto presidenziale (a seconda del tipo di atto o di procedura che si intende instaurare), di cui due sono destinati alle operazioni di bollatura e numerazione di libri e scritture contabili.

Marco Ceresa

Principali novità introdotte dalla normativa

- la tenuta del Registro delle imprese è ora affidata alla Camera di Commercio e non più alla cancelleria del Tribunale;
- la direzione dell'ufficio è affidata al conservatore, sotto la sorveglianza di un giudice delegato;
- il sistema della pubblicità commerciale viene gestito con strumenti informatici e telematici;
- le domande e le denunce possono essere inviate per posta;
- i moduli, consegnabili anche su floppy disk, sostituiscono la doppia nota di trascrizione alla quale in precedenza venivano allegati gli atti sociali;
- gli atti allegati ai moduli vanno a formare l'archivio ottico degli atti;
- il termine per l'iscrizione è di dieci giorni dal protocollo (cinque nel caso venga presentato su floppy disk);
- le domande sono inserite in un protocollo che consente di rilasciare certificazioni del suo contenuto;
- in caso di domande incomplete, l'ufficio invita l'iscritto alla regolarizzazione prima di provvedere al rifiuto.

Scuola Insieme computer e didattica

Arriva la telescuola

Dopo anni di dibattiti e stanziamenti fantasma, annunciato un nuovo piano per usare il personal nelle aule. Intanto a Milano gli studenti seguono da casa le lezioni on line

Teledidattica

Per chi non può seguire le lezioni in classe

Per chi è interessato alle opportunità offerte dall'utilizzo dell'informatica nella scuola

C'è un luogo al mondo dove sopravvivono i dinosauri, i brontosauri e anche i tirannosauri? È la scuola italiana, che per molti aspetti è rimasta all'era dei grandi rettili. Come loro ha un corpo molto pesante, ma un cervello piccolo. O anche, l'impalcatura burocratica è massiccia, ma i contenuti d'istruzione e di cultura (almeno quelli che rimangono in testa agli studenti) a giudicare dalle statistiche sono leggeri.

Naturalmente non è sempre così, ci sono iniziative, leggi, persone che tentano di svecchiare e migliorare. A noi interessa in particolare quello che si può fare usando a scuola il computer. È un mezzo che concentra le informazioni, che facilita la comunicazione o la rende più veloce, potrebbe trovare nella scuola più di una applicazione, e non solo didattica.

Vogliamo quindi avviare una ricerca sul nuovo che entra nella scuola con il personal, il modem o il multimediale e iniziamo subito segnalandovi due notizie consolanti che ci arrivano dal ministero della Pubblica istruzione e da una scuola milanese. Invitiamo inoltre i lettori che hanno a che fare con la scuola, come insegnanti o genitori o studenti, a farci conoscere le loro esperienze.

UN PERSONAL SUL BANCO. È possibile che dopo anni di progetti e di chiacchiere sull'informatica che entra nei programmi e nella pratica didattica (a cominciare dalle elementari) si passi davvero ai fatti? Sembrerebbe di sì, a giudicare da quello che scrive il Provveditore agli studi di Milano su un importante quotidiano economico. Anche perché questa volta si parla di soldi. Sono fondi stanziati dalla finanziaria 1996 per dotare un campione di 140 scuole (20 materne, 40 elementari, 40 medie, 40 superiori) in 20 province di un'aula multimediale.

Uno studente dell'istituto tecnico Feltrinelli di Milano si collega dal laboratorio informatico all'interno della scuola.

Si tratta per ora di 75 milioni a scuola e altri stanziamenti sono previsti per il 1997 e il 1998 per allargare l'esperimento ad altre realtà. Nell'aula attrezzata con computer, cd rom e modem sarà possibile fare esperienza di nuove tecniche didattiche, sotto la guida di un insegnante, un "tutor", responsabile e coordinatore delle iniziative. I "tutor" saranno formati con l'aiuto di due associazioni di produttori di hardware e software, Assinform e Assintel. Anche Telecom parteciperà al progetto, assicurando il collegamento in rete tra le scuole coinvolte. Queste sono le premesse e speriamo (andremo a verificarlo) che non si perdano per strada.

STUDENTI E PROFESSORI COLLEGATI. Si chiama "Feltry on line" e il diminutivo è quello usato familiarmente dagli studenti quando parlano dell'istituto che frequentano, l'Itis Feltrinelli di Milano. Questa volta a entrare in rete, la Rete civica milanese, è proprio una scuola. L'idea è venuta ad un gruppo di insegnanti che si sono posti il problema di raggiungere i loro allievi quando non possono frequentare le lezioni. Se si tratta di assenze prolungate le conseguenze possono essere molto serie: si rischia di perdere un quadrimestre o di compromettere l'anno scolastico. Di qui il progetto di realizzare un collegamento tra il ragazzo e i suoi professori via computer.

La sperimentazione è già partita, grazie all'aiuto di due società, Epson e Vobis, che forniscono portatile e modem allo studente a casa e grazie anche alla specializzazione informatica dell'istituto e al laboratorio attrezzato. Fatto il primo passo è stato naturale pensare alla rete, che elimina molti degli inconvenienti di un rapporto a due, come gli appuntamenti da prendere e il moltiplicarsi delle telefonate.

Nella Rete civica milanese il ragazzo ha la sua casella di posta elettronica, nella quale l'insegnante deposita esercizi e lezioni da studiare o compiti in classe e interrogazioni da svolgere, che, una volta eseguiti, vengono lasciati nella casella del professore; il costo del collegamento è quello degli scatti telefonici di una telefonata urbana. L'accesso alla posta personale è protetto dalla password, ma naturalmente altri studenti e docenti possono inserirsi. E infatti quello che era un servizio per allievi ammalati si è trasformato in un luogo di incontro e di frequentazioni.

Francesca Bertolotti

Grafici e cornici in un documento di testo

Un buon documento viene giudicato tale non solo in considerazione della bontà dei contenuti, ma anche della veste grafica con la quale viene presentato. In molte occasioni la presenza di un grafico o una immagine contribuisce a rendere più comprensibile un concetto.

I principali programmi di videoscrittura dispongono degli strumenti necessari alla gestione di elementi grafici all'interno del testo del documento. Per ciascuno di questi vale la regola generale di definire una cornice entro cui viene in seguito inserito il grafico oppure l'immagine. Con lo stesso procedimento si riesce a posizionare anche una porzione di testo in modo indipendente dal resto del documento.

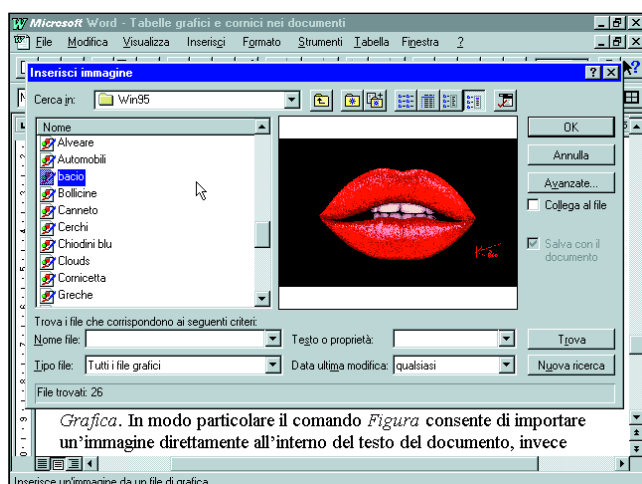



figura 1

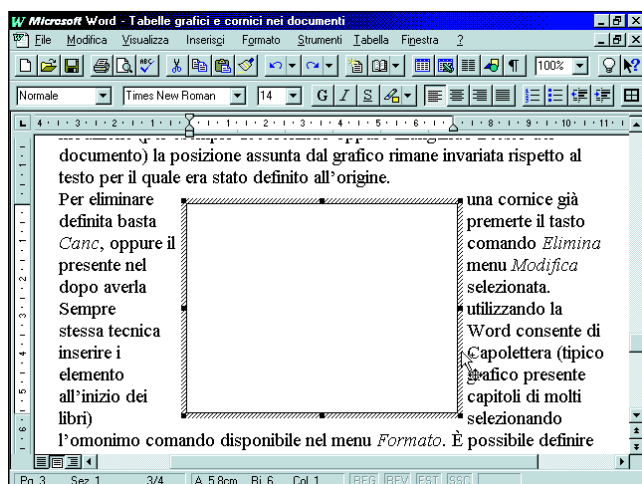



figura 2

PC OPEN consiglia

Da fare

▶ Quando vengono definite cornici destinate a contenere ulteriore testo delimitarle sempre con un profilo sottile, magari accentuando la cornice con l'opzione *Ombreggiatura* colorata di nero.

Da non fare

▶ Se pensate di distribuire i vostri documenti su carta e non disponete di una periferica a colori evitate di colorare lo spazio delimitato dalle cornici con tonalità forti. Il testo contenuto potrebbe diventare illeggibile.

Word raggruppa tutti gli strumenti dedicati all'inserimento di elementi grafici all'interno del menu Inserisci. Vediamo come si deve procedere per inserire un'immagine già disponibile sul nostro disco fisso. Innanzitutto è bene preferire i formati grafici supportati direttamente da Word, quelli caratterizzati dalle estensioni *bmp* (bitmap) e *Wmf* (Windows Metafile). Questi formati garantiscono nel complesso una buona qualità generale, con una dimensione del file abbastanza contenuta.
Scegliete il comando Immagine contenuto nel menu Inserisci. Compare una finestra caratterizzata da due aree: a sinistra c'è l'elenco dei file grafici disponibili nella directory corrente (*figura 1*). Per selezionare una directory differente si può intervenire direttamente con il mouse oppure attraverso la tastiera digitando l'intero percorso dove sono memorizzate le vostre immagini. L'area di destra, invece, propone una rapida anteprima sul contenuto del file selezionato. In questo modo si è sicuri della scelta. Quest'ultima opzione può essere disabilitata per ridurre i tempi di attesa nel caso il computer che si sta usando non sia molto veloce.

Word supporta un vasto numero di filtri grafici che però deve essere caricato durante la fase iniziale di installazione del programma. La lista dei formati supportati viene visualizzata in corrispondenza del *Tipo di file*. Per installare i filtri eventualmente non presenti si deve lanciare nuovamente la procedura di installazione.

Sempre nella finestra di scelta dell'immagine è presente l'opzione *Salva immagine nel testo*. Quando è abilitata Word include l'intera immagine all'interno del documento provocando anche un deciso aumento nelle dimensioni generali del file. Se decidete di lasciare questa funzione disattiva sappiate che affinché Word possa visualizzare in modo corretto il documento deve trovare nella stessa directory del documento anche tutte le immagini utilizzate nel testo. In caso contrario viene segnalato un errore.

All'interno del documento oltre alle immagini è possibile definire cornici destinate a contenere ulteriore testo (*figura 2*). Si può dare maggiore enfasi a questo testo adottando colori e forme differenti. Per esempio dopo aver in-

Grafici e cornici in un documento di testo

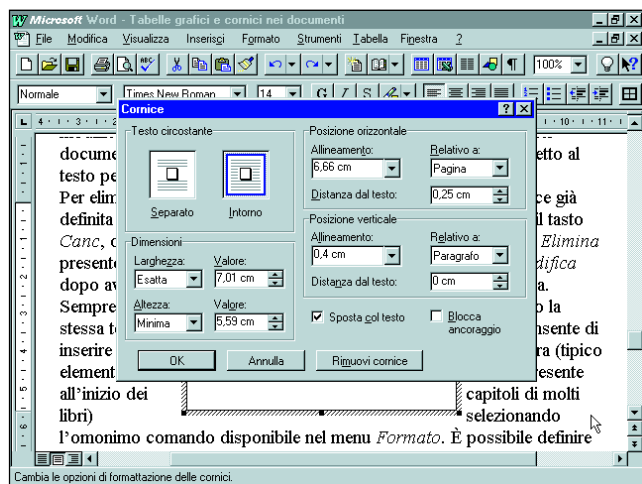



figura 3

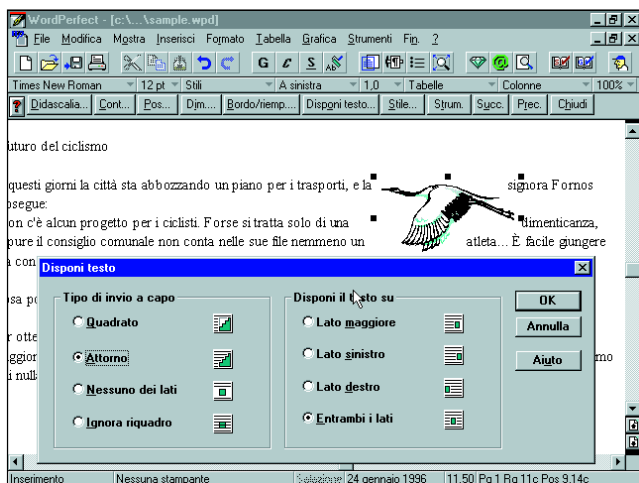



figura 4

serito un'immagine è possibile aggiungere riquadri di testo per spiegare particolari di un'immagine precedentemente importata. Questo testo può occupare una posizione di primo piano rispetto alla grafica oppure come sfondo. Se la visualizzazione corrente è diversa da *Layout di pagina*, Word chiede di passare alla nuova modalità.

Definito il riquadro si può cambiare colore alla cornice, oppure aggiungere un'ombra come sfondo. Nel caso di Word 6.0 (ma la stessa procedura è valida anche per Word per Windows 95) è sufficiente premere il tasto destro del mouse. Tra le voci del menu che appare sullo schermo selezionate *Bordi e Sfondo*. La finestra che viene visualizzata di seguito, è composta da due sezioni, una dedicata alla definizione dei bordi mentre l'altra dello sfondo. Gli elementi che possono essere definiti sono il colore e lo spessore della cornice. Nella sezione *Sfondo*, invece, vengono definiti la tonalità e l'intensità del colore utilizzato per il riquadro. Sono disponibili anche retinature predefinite da utilizzare come motivo per il riempimento dello spazio delimitato dalla cornice.

La dimensione della cornice può essere modificata utilizzando il puntatore del mouse. Se non lo avete già fatto selezionate la cornice. Tenendo premuto il tasto sinistro del mouse con il puntatore sopra uno degli ancoraggi presenti lungo i lati e negli angoli del profilo, trascinare fino a definire la nuova dimensione.

☞ **L'utilizzo degli ancoraggi posti sugli angoli consente di non perdere la proporzione originale dell'immagine. In alternativa si deve specificare da tastiera le distanze dai bordi. Ovviamente quest'ultima modalità garantisce una maggiore precisione.**

Esteticamente è preferibile posizionare l'immagine su un lato della pagine e lasciare che il testo circondi la cornice. Dopo aver selezionato la cornice premere il tasto destro del mouse e scegliere la voce *Formato* cornice oppure più semplicemente cliccare due volte consecutivamente. Nella finestra che appare di seguito potete definire la posizione che il riquadro deve occupare (*figura 3*). Dovete utilizzare un riferimento, a scelta tra il bordo del paragrafo, il margine oppure la pagina. Nella sezione *Testo circostante* si decide se il testo deve rimanere separato rispetto all'area occupata dalla cornice oppure se fare in modo che questo si adatti e lo circondi.

L'opzione *Blocca ancoraggio* consente di bloccare la posizione assunta dalla cornice rispetto sia a uno specifico paragrafo sia a un punto preciso della pagina. L'opzione *Sposta* con il testo invece consente di fissare la cornice in un punto particolare del documento. Se vengono apportate modifiche (per esempio accorciando oppure allungando il testo del documento) la posizione assunta dal grafico rimane invariata rispetto al testo. Per eliminare una cornice già definita basta premere il tasto *Canc*, oppure il comando *Elimina* presente nel menu Modifica dopo averla selezionata. Sempre utilizzando la stessa tecnica Word consente di inserire il *Capolettera* selezionando l'omonimo comando disponibile nel menu *Formato*. È possibile definire un capolettera interno oppure esterno. La prima opzione mantiene il capolettera allineato con i margini della pagine e fa rientrare le righe adiacenti. Con la seconda opzione, invece, il capolettera si posiziona di fianco alle righe senza causare alcun rientro.

WordPerfect dispone della stessa funzione ma è disponibile nel menu *Grafica*. Il comando *Figura* consente di importare un'immagine direttamente all'interno del testo del documento, invece *Riquadro testo* consente di creare una cornice dentro la quale poter inserire ulteriore testo. Sebbene le possibilità di personalizzazione tra Word e Wordperfect siano in linea di massima molto simili, quest'ultimo consente al testo di seguire il profilo dell'immagine inserita (*figura 4*). Il testo, quindi, non deve necessariamente occupare uno spazio quadrato. ●

Creare un grafico da una serie di dati

Aggiungere a una serie di dati la corrispondente rappresentazione grafica facilita la comprensione delle informazioni. Scopriamo come è possibile creare vari tipi diagrammi bi e tridimensionali con i fogli elettronici.

Nelle schede pubblicate nei numeri precedenti abbiamo visto quali sono le modalità di inserimento e di formattazione dei dati all'interno del foglio. Sappiamo inoltre che sfruttando le possibilità grafiche offerte dal sistema operativo Windows è possibile rappresentare in modo grafico i dati contenuti di un foglio di lavoro. Prescindendo dal particolare applicativo in uso, tutti i fogli elettronici dispongono di strumenti dedicati a gestione e creazione dei grafici. Questi possono essere inseriti direttamente all'interno del foglio di lavoro, oppure come documenti separati.

Rappresentare graficamente un gruppo di dati consente di avere una sensazione immediata sulla consistenza dei valori selezionati. Esaminando il grafico sull'andamento finanziario di un'azienda relativo a un determinato periodo di tempo, è sufficiente un colpo d'occhio per rilevare le differenze di un indice rispetto ai valori adiacenti, magari quelli dell'anno precedente.

Tutti i fogli elettronici mettono a disposizione dell'utente diversi modelli di grafici tra i quali è possibile scegliere quello più adatto a esprimere il significato dei numeri. In Excel 4 la rappresentazione grafica di uno specifico gruppo di dati avviene attraverso il comando *Crea grafico*. Nella versione per Windows 95 di Excel (la 7.0) lo stesso comando si trova nel menu *Inserisci* (*figura 1*). Viene subito richiesto di scegliere tra l'opzione di inserire il grafico all'interno del foglio di lavoro oppure quella di creare un nuovo documento.

Qualunque sia l'applicativo in uso la prima operazione da compiere consiste nella selezione del gruppo di dati da rappresentare graficamente. Possibilmente la prima riga e la prima colonna dovrebbero contenere una breve descrizione sul significato dei dati. Queste informazioni sono, di norma, utilizzate come etichette per il grafico.

I valori di ogni riga selezionata vengono elaborati come serie di dati, mentre le colonne vengono considerate categorie. Prima di procedere nella creazione del grafico, Excel effettua una verifica della struttura selezionata. Presuppone infatti che il numero delle serie sia inferiore a quello delle categorie. Sulla base di questa regola, se il numero delle righe dovesse essere superiore a quello delle colonne, le righe vengono considerate serie mentre le colonne categorie. Qualora i dati non riflettano questa regola è possibile specificare manualmente l'assegnazione tra righe e colonne.

Durante la selezione dei dati su cui costruire il grafico si possono eseguire anche definizioni di più aree non adiacenti (*figura 2*). Si possono escludere dalla selezione intere righe o colonne ma non parti di esse.

☞ **Il modo più semplice per definire più aree di dati consiste nel tenere premuto il tasto *Ctrl*. Dopo la**

PC OPEN consiglia

Da fare

▶ **Quando possibile collocate la legenda a fianco del grafico. Si ottiene un diagramma comprensibile anche da chi non ha effettuato l'analisi dei dati.**

Da non fare

▶ **Non create grafici tridimensionali con un numero eccessivo di serie di dati perché non consentono di effettuare un confronto diretto fra tutte le categorie. Preferire in questi casi gli istogrammi bidimensionali.**

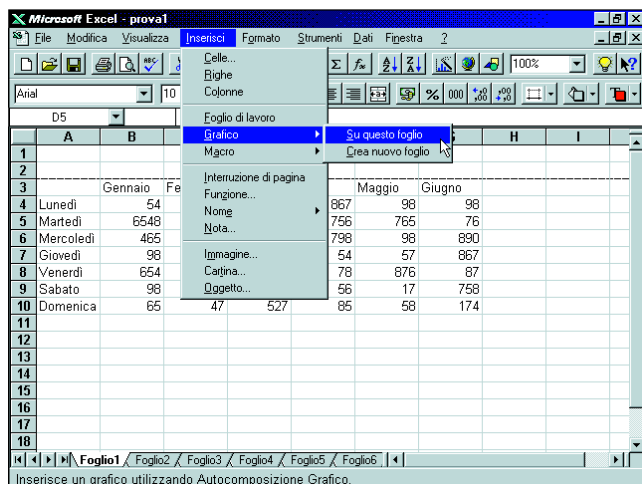



Figura 1

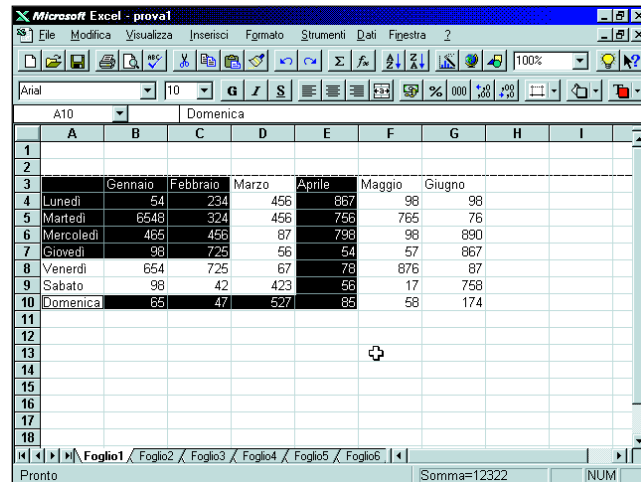



Figura 2

Creare un grafico da una serie di dati

prima selezione premere questo tasto e attraverso il mouse proseguire nella definizione della altre aree dati. In alternativa si deve provvedere a nascondere le colonne e le righe le cui informazioni non devono far parte del grafico. Chi utilizza la versione 4 di Excel deve ricordarsi di attivare l'opzione *Solo celle visibili* nel comando *Selezione formato speciale*.

Concluse le operazioni di specifica dei dati e attivato il comando per la creazione del grafico, Excel richiede di definire lo spazio entro cui collocarlo.

Per la definizione dei parametri necessari alla costruzione del grafico esiste una procedura che assiste l'utente passo dopo passo fino al completamento dell'operazione. Tramite una finestra vengono richiesti man mano tutti i parametri. Il primo (e forse anche il più importante per il risultato finale) riguarda il tipo di diagramma da utilizzare (istogrammi, barre orizzontali, radar, torte, ecc.). Se avete dei dubbi e non sapete bene che cosa rispondere alle varie domande premete il pulsante *Fine* (*figura 3*). Il programma sceglierà per voi tutti i valori da attribuire ai parametri. Ovviamente non è detto che il risultato sia rispondente alle vostre esigenze, poiché viene adottata una procedura standard.

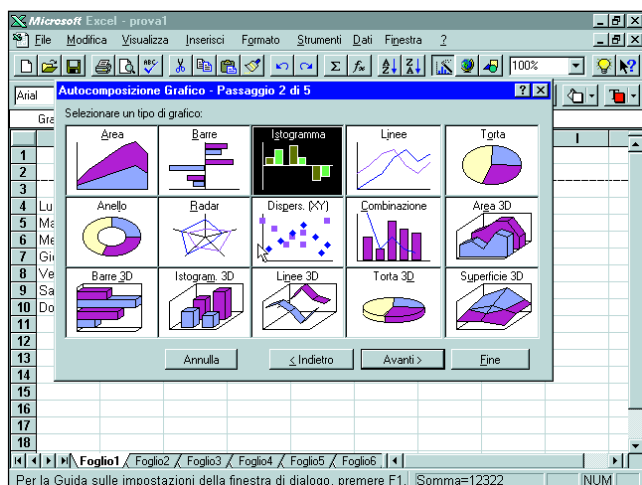



Figura 3

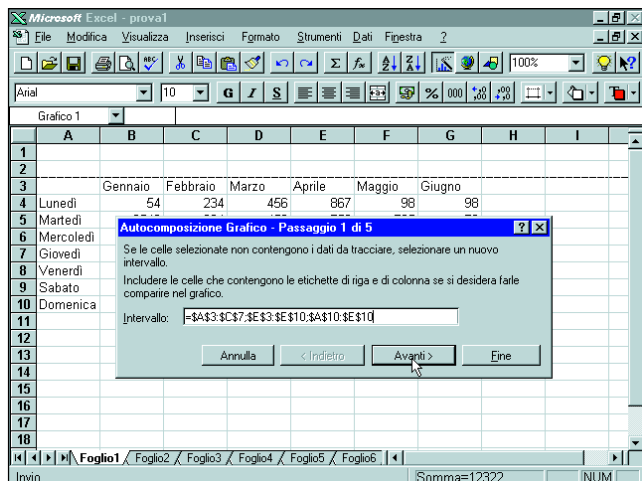



Figura 4

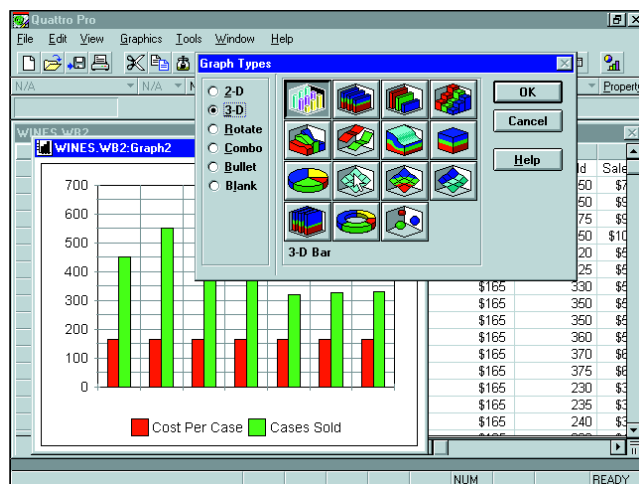



Figura 5

Excel 7 per Windows 95 prima della scelta del tipo di grafico, vi consente di controllare che l'area dei dati sia definita in modo esatto (*figura 4*). A tal fine vengono riportate le coordinate delle righe e colonne che delimitano l'area selezionata. In caso di selezioni disgiunte vengono riportate le coordinate delle varie aree in sequenza, separate da un punto e virgola.

Scegliere il tipo di grafico da adottare è un'operazione che deve essere fatta con molta attenzione poiché è necessario valutare con cura quali sono le parti del grafico alle quali si intende dare maggiore risalto.

☞ Nella rappresentazione delle percentuali di mercato di qualsiasi tipo di prodotto, è preferibile utilizzare un diagramma a torta, mentre per un confronto tra serie diverse di dati (per esempio le vendite di un particolare prodotto negli ultimi anni) conviene optare per un grafico a barre (istogramma).

In Quattro Pro la selezione dei dati avviene in modo analogo a quanto visto per Excel. La principale differenza riguarda la locazione in cui è posto il comando dedicato alla realizzazione del grafico (si trova nel menu *Graphics*). A differenza di Excel, Quattro Pro crea il diagramma utilizzando per definizione un grafico a istogrammi. Se volete utilizzare un tipo differente è necessario scegliere dal menu *Graphics* l'opzione *Type* (*figura 5*). Viene visualizzata una finestra nella quale sono elencati tutti i tipi di grafici disponibili, classificati attraverso quattro categorie. Quattro Pro sceglie automaticamente il tipo di grafico che si adatta meglio al tipo di dati selezionati. ●

Gli strumenti e le tecniche di selezione (seconda parte)

Vi stuzzica l'idea di poter realizzare montaggi fotografici elaborati? Impariamo allora a usare gli strumenti che permettono di delimitare con la massima precisione un elemento di una fotografia per poterlo quindi modificare e copiare in un'altra immagine.

Dopo l'introduzione agli strumenti base impiegati per la selezione (vedi *Pc Open n. 4*), proseguiamo la carrellata descrivendo gli strumenti per così dire più tecnici. In questo settore programmi come Paintshop, Paintbrush, la nuova versione di Paint per Windows 95 e Picture Publisher sono purtroppo abbastanza limitati; più completi e adeguati al nostro fine sono invece Photoshop e Corel Draw 6.0 (anch'esso in versione Windows 95).

Le operazioni di montaggio fotografico non sono tra le più semplici da realizzare e richiedono una certa preparazione di base soprattutto per quanto riguarda le metodologie di selezione: lo scopo è quello di riuscire a scorporare un singolo elemento da un'immagine in modo da integrarlo con altri elementi presi da altre immagini.

Avete a disposizione numerosi strumenti per scontornare elementi di immagini e ciascuno di questi vi permette di effettuare selezioni con grado di precisione e tecniche differenti.

Tra gli strumenti di selezione più efficaci vi è la *Bacchetta magica* (*magic wand*): facendo clic in un punto dell'immagine, la funzione seleziona automaticamente tutti i punti che hanno lo stesso grado di luminosità in base a una tolleranza preimpostata, ovvero un intervallo di colore che può assumere valori da zero a 255. Più basso è il valore inserito, più la selezione includerà colori simili a quello del pixel su cui avete fatto clic.

☞ **Assicuratevi sempre, nell'usare la *Bacchetta magica*, che i contorni di un colore siano chiusi, per non rischiare di includere nella selezione vaste aree adiacenti alla zona che vi interessa.**

Per regolare la tolleranza, potete aprire la finestra *Intervallo colori* dal menu *Selezione*; la bacchetta magica effettua selezioni a partire da colori predefiniti oppure sulla base di colori campionati. Solo in quest'ultimo caso, impostando la voce Colori campionati, sempre nella finestra di dialogo *Intervallo colori*, avrete la possibilità di regolare il livello di tolleranza (attraverso il cursore o inserendo direttamente nello spazio apposito il valore desiderato). Prima di tutto dovete però procedere al campionamento dei colori da includere nella selezione usando lo strumento *Contagocce*: il cursore del mouse, non appena spostato sull'immagine, sarà automaticamente rappresentato dal simbolo di tale strumento e all'interno della finestra di dialogo potrete notare che il pulsante relativo al contagocce risulterà selezionato da sé.

Parlando sempre di colore, non può passare in secondo piano il comando *Simile*, contenuto nel menu *Selezione*, che rende la bacchetta ancora più magica di quanto non lo sia già: un clic sul colore, come di consueto, e questa volta tutti i pixel dell'immagine che fanno parte dell'intervallo di tolleranza predefinito saranno inclusi nella selezione, siano o no adiacenti all'area che avete selezionato.

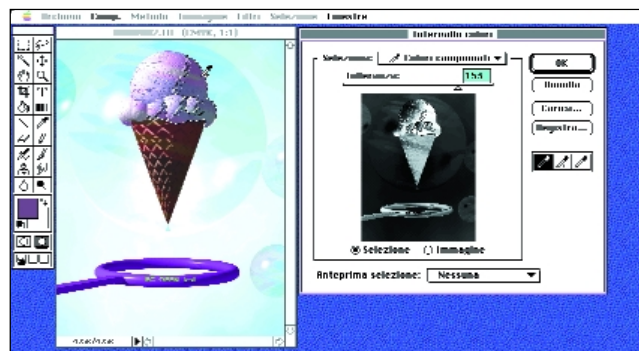
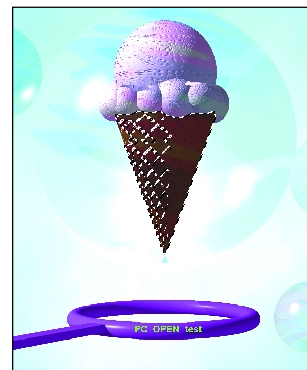
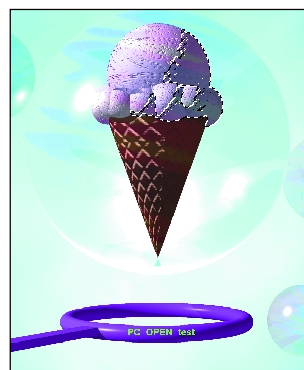
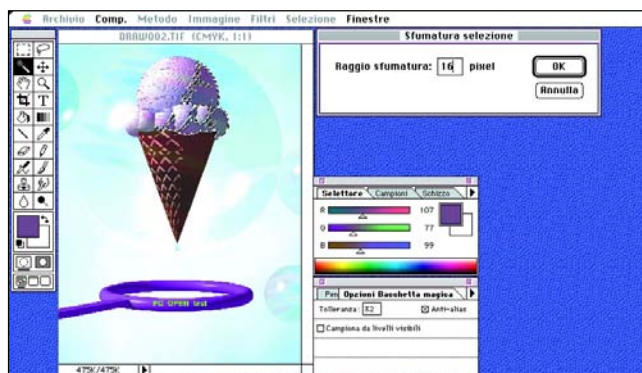
Se ancora non siete convinti o soddisfatti del risultato ottenuto, fate un'ulteriore prova applicando le funzioni *Espandi* e *Contrai* (le trovate nel menu *Selezione*, alla voce *Modifica*) che servono ad aumentare oppure diminuire il campo della selezione di un numero di pixel che determinate voi stessi. Le finestre di dialogo che aprite con queste due funzioni vi chiedono infatti di inserire

PC OPEN consiglia

Da fare

▶ Cercate di salvare frequentemente le selezioni che pensate siano valide, in tal modo potrete richiamarle facilmente e usarle ripetutamente senza dover ricominciare da capo.

Da non fare

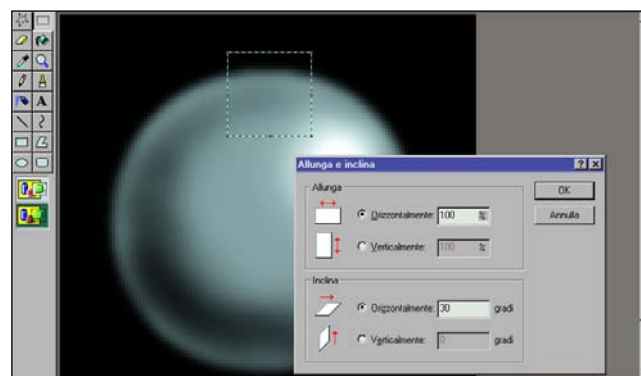
▶ Non cercate di incollare le vostre selezioni in immagini dalla risoluzione o dal metodo (modalità di visualizzazione e di stampa dei documenti) diversi.

Gli strumenti e le tecniche di selezione (seconda parte)

il numero di pixel circostanti l'area selezionata che ritenete possano essere inclusi o esclusi. Fatto ciò, il tocco finale lo ottenete con le due funzioni *Anti-alias* e *Sfumatura*: la prima serve per eliminare i contorni frastagliati (con un doppio clic sullo strumento *Bacchetta magica* o *lazo* aprite le finestre di dialogo con le rispettive opzioni, tra cui appunto l'anti-alias), la seconda si usa per sfocare i bordi della selezione, fino a confonderli con lo sfondo. Nel menu *Selezione* trovate la voce *Sfumatura* che vi apre una casella di dialogo in cui, ancora una volta, vi sarà chiesto di inserire il numero di pixel del raggio di sfumatura (solitamente per gli scontorni si usa il valore 1); scegliete il comando *Inversa* dal menu *Selezione* e cancellate la selezione con il tasto *Backspace* per vedere il risultato.

Lo strumento *Lazo* viene usato come uno strumento di disegno a mano libera, con la sola differenza che il risultato sarà una selezione, peraltro raramente di livello accettabile; gestire questo strumento con il mouse è infatti praticamente impossibile, a meno di rinunciare a qualsiasi pretesa di precisione e accontentarsi di selezioni molto approssimative. Il consiglio è quello di attrezzarsi con una tavoletta grafica, dove la sensibilità dello strumento *Lazo* può essere ben controllata.

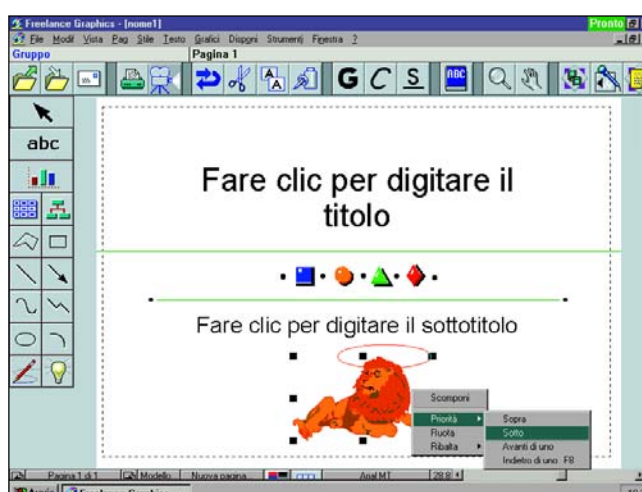
In mancanza della tavoletta, potete usare un altro strumento con cui riuscirete a selezionare l'area dell'immagine con contorni sempre anti-alias sfumati: la penna per creare e lavorare con i tracciati. Da menu *Finestre* e *Mostra* scegliete la voce *Palette* per visualizzare la palette *Tracciati*; il principio è quello delle curve di Bézier (vedi scheda *Presentare*), ovvero disegnare con linee o curve facili da modificare. Sulla selezione attiva, potete ora applicare effetti di inclinazione, distorsione o prospettiva, oppure ridimensionare il tutto: a partire dal menu Immagine, selezionate *Effetti* e quindi i tipo di effetto che volete applicare e intervenite direttamente sulle maniglie della selezione. Anche in *Paint* di Windows 95 trovate funzioni quali Capovolgi o ruota (verticalmente, orizzontalmente, di 90, 180 e 270 gradi), Allunga e inclina (espresse in percentuale e in gradi) o Inverti colori. L'ideale è effettuare ripetuti test per verificare i possibili risultati; ricordatevi sempre di non deselezionare l'area dell'immagine prima di aver salvato il tutto.

☞ **Se non effettuate alcuna selezione particolare, ciascuno di questi effetti sarà applicato all'intera immagine.**

Terminata la prima, e probabilmente lunga, selezione, non abbiate fretta nel proseguire con le operazioni di taglia e incolla: accertatevi di non dover effettuare contemporaneamente altre selezioni, poiché se vi accorgete troppo tardi di voler proseguire (avete cioè già utilizzato la prima selezione e ora non l'avete più a disposizione) molto probabilmente non sarete più in grado di riprodurla identica alla precedente. Al contrario, l'operazione che vi permette di aggiungere una o più selezioni è semplicissima in quanto è sufficiente proseguire nella scelta delle nuove aree tenendo sempre premuto il tasto *Maiusc* (nel caso vogliate sottrarre, usate invece il tasto *Ctrl* o il *tasto mela* nei Mac).

Da ultimo, incollate la vostra selezione nell'immagine di destinazione. In Picture Publisher questa operazione vi permette di considerare la selezione come oggetto indipendente dall'immagine, mentre in Photoshop dovete fare attenzione in quanto l'area selezionata resta fluttuante finché non la deselezionate (da quel momento in poi, non potrete più modificarla separatamente dall'immagine, ameno di memorizzare la selezione in uno dei livelli - che tratteremo nelle prossime schede). ●

TIP In Photoshop, quando usate lo strumento *lazo*, potete trasformarne la modalità di impiego in *banda elastica* premendo il tasto *Alt*. In questa nuova veste il lazo si può utilizzare per creare selezioni costituite da vari punti congiunti da rette. Non bisogna più trascinare il puntatore ma basta scegliere con un clic del mouse i punti che devono formare il poligono di selezione. Rilasciando il mouse e il tasto *Alt* il programma chiuderà automaticamente l'area di selezione.

Aggiungere i disegni alle presentazioni

Avete appena ultimato il progetto di un vostro nuovo prodotto e si avvicina la data di presentazione al pubblico. Perché non approfittare allora di uno strumento che, tramite il disegno, vi permette di creare presentazioni di notevole impatto visivo e comunicativo?

Supponiamo, ad esempio, che un costruttore di giocattoli desideri illustrare la sua più recente creazione in fatto di automodelli e che per ciò vi commissioni una presentazione nella quale il disegno sia una componente fondamentale affinché i potenziali clienti possano apprezzare il prodotto. Gli attuali programmi dedicati alla presentazione contengono una gamma di strumenti base di disegno con cui è possibile operare senza troppe difficoltà e in modo abbastanza intuitivo.

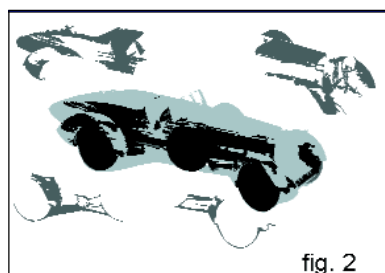



fig. 2

Le interfacce grafiche sono di facile comprensione, ovvero suggeriscono passo passo, attraverso funzioni preimpostate, come e dove inserire nuovi elementi di testo o grafici all'interno delle singole slide.

Creiamo quindi una diapositiva nella quale rappresentare il nostro automodello. Tenete presente che la tecnica di disegno consiste, nella maggior parte dei casi, nella creazione di una notevole quantità di elementi (figure geometriche libere) a cui è possibile attribuire colori, valori di riempimento ed eventualmente sfumature di vario tipo. Questi elementi, nel nostro caso, avranno la forma dei singoli componenti dell'automodello, che saranno successivamente assemblati, per poter ottenere il disegno finale.
Per creare gli elementi di cui avete bisogno disponete di figure geometriche quali linee, archi, cerchi, ellissi, rettangoli e forme predefinite e strumenti come la matita o le curve di Bézier.

PC OPEN consiglia

Da fare

▶ Quando trascinate un oggetto, verificate che il puntatore del mouse sia correttamente posizionato sull'oggetto e non sul punto di aggancio. Trascinando uno di questi punti di aggancio, infatti, modifichereste le dimensioni dell'oggetto. Nel caso di oggetti senza riempimento o colore, dovete invece trascinare il bordo.

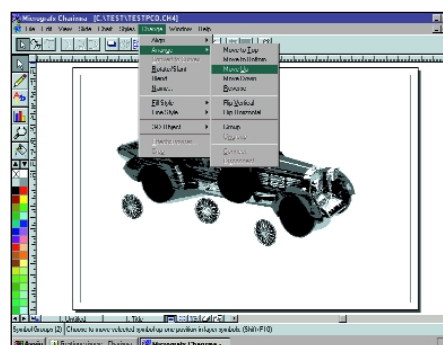
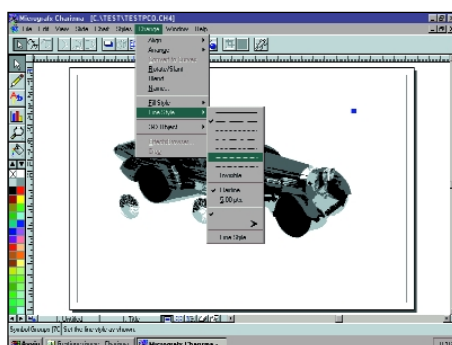
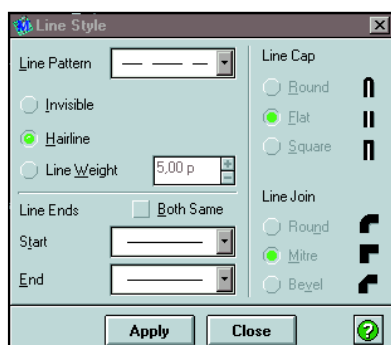
Da non fare

▶ Non appesantite le diapositive con disegni troppo grandi, soprattutto se pensate di stampare la vostra presentazione e quindi mantenere una certa qualità e un buon equilibrio a livello di testo, grafici e immagini.

Selezionate con il mouse, per iniziare, la funzione che permette di tracciare le linee dalla barra degli strumenti. Sappiate che potete sempre decidere di assegnare nuovi parametri allo strumento in uso; in questo caso, lo spessore, il tratteggio, gli estremi arrotondati oppure le frecce (in *Charisma*, selezionate lo strumento e fate clic sul pulsante Stile oppure, tramite il menu *Cambia* scegliete, *Stile* per aprire la finestra di dialogo o il sottomenu in cui selezionare le nuove caratteristiche). La finestra *Attributi Misto* permette la modifica sulle selezioni di oggetti di diverso tipo.

Il disegno richiede di solito frequenti modifiche e perfezionamenti; per questo è importante sapere come, una volta creato un qualsiasi elemento, sia possibile cambiarne la direzione, la lunghezza o la dimensione. Fate doppio clic sull'oggetto (con *Charisma* e *Freelance Graphics*) oppure clic con il tasto destro del mouse (con *Presentations*) sull'oggetto da modificare e vedrete visualizzate sullo stesso le cosiddette *maniglie* o *punti di ancoraggio*, piccoli quadratini sui quali portare il cursore e, tenendo premuto il tasto del mouse, trascinare il punto nella nuova posizione.

☞ **Per aumentare o diminuire la dimensione di un oggetto in modo da mantenerne le proporzioni, spostate una delle maniglie che si trovano negli angoli tenendo premuto il tasto *Maiusc* (con *Freelance Graphics*) o *Alt* (con Presentations).**

Aggiungere i disegni alle presentazioni

Se volete selezionare più di un oggetto alla volta, tenete premuto il tasto *Maiusc* oppure disegnate, con il cursore, un rettangolo che includa tutti gli elementi desiderati. È importante fare molto esercizio per riuscire a capire esattamente cosa significa spostare la maniglia di un elemento quale linee, frecce, poligoni o rettangoli piuttosto che quelle di curve, linee disegnate a mano libera o curve di Bézier.

Se da un lato disegnare figure geometriche semplici può risultare abbastanza intuitivo, non possiamo dire altrettanto per le curve di Bézier. Queste ultime, in particolare, si comportano in modo del tutto diverso sia in fase di creazione sia in fase di modifica, ma permettono di ottenere risultati egregi nella definizione degli elementi. Una curva di Bézier è formata da segmenti con due maniglie alle estremità, ciascuna delle quali ha a sua volta due maniglie di controllo: posizionate il cursore nel punto di inizio della curva, trascinate il mouse e, se volete disegnare un solo segmento, rilasciate il pulsante (*Freelance Graphics*) oppure fate un doppio clic (*Presentations*) e la curva verrà disegnata automaticamente. Se intendete invece completare l'inserimento di altri segmenti, premete la barra spaziatrice o posizionate il cursore in nuovi punti.

Potete inoltre creare una cuspide che connette segmenti curvi con differenti angolazioni, nonché selezionare alternativamente i vari pulsanti relativi a curva, linea o poligono per creare un oggetto grafico costruito da segmenti curvi e da segmenti retti.

Sullo stesso principio si basa il concetto di *reshaping* (modifica della forma di un oggetto) attraverso le stesse curve di Bézier; potete cioè dare una nuova forma ai vostri simboli controllando sia il posizionamento dei singoli punti di un simbolo sia l'angolo e la lunghezza delle curve che lo compongono, il tutto con estrema precisione.

☞ **Se due maniglie si trovano vicine, può succedere che si sovrappongano e che non sia possibile selezionarne una; fate molta attenzione, quindi, quando tracciate un elemento o lo posizionate.**

Tornando al nostro esempio, vediamo che è stato costruito un altro elemento con il solo riempimento nero. Non resta quindi che unire gli elementi creati fino a ora per intravedere i primi risultati; questa operazione può anche essere definitiva, ovvero potete raggruppare più elementi in uno solo, tenendo presente che tutte le successive modifiche avranno effetto sulla totalità degli elementi del gruppo, ma in modo uniforme per tutti (in *Charisma*, da menu *Cambia*, dopo aver selezionato gli elementi aprite la voce Arrange e quindi *Scegli gruppo*; in *Presentations*, richiamate *Gruppo* da menu *Grafici*).

In alternativa, avete a disposizione l'operazione di *fusione*, grazie alla quale due o più simboli possono essere considerati come uno solo. Se applicate, ad esempio, un tipo di riempimento sfumato, nel caso non sia stata applicata la fusione, la stessa gradazione sarà ripetuta in ogni singolo elemento, mentre con la fusione la gradazione sarà una sola, distribuita sull'insieme degli elementi. Per completare il vostro lavoro, non vi resta che impostare quanti e quali elementi debbano essere visualizzati in primo o in secondo piano, oppure in trasparenza. Con *Charisma*, dal menu *Cambia*, scegliete *Arrange* e quindi *Move To Top*, *To Bottom*, *Up* o *Down* per la gestione dei piani; mentre con Presentations da menu *Formato* aprite la voce *Fill Attributes*, e a cascata *Pattern* da *Fill type option*, *Pattern* da *Palette* e finalmente il colore o la trasparenza dello sfondo o del primo piano.

Naturalmente, non potete pretendere da questi programmi prestazioni analoghe a quelli specializzati per il disegno e la grafica creativa, certo è che gli strumenti forniti dai software di presentazione danno comunque la possibilità di sfogare la propria creatività per creare slide di grande effetto. ●

TIP

Usate la griglia di riferimento durante la creazione dei disegni; in certe occasioni, lavorare su un foglio "a quadretti" può essere molto utile (in *Presentation*, ad esempio, si richiama da menu *Mostra* selezionate *Griglia/fissa a griglia*).
La funzione *Snap* (fissa a griglia) è una sorta di calamita il cui polo di attrazione è dato dai singoli punti della griglia e vi permette quindi di spostarvi da un punto all'altro con estrema precisione.

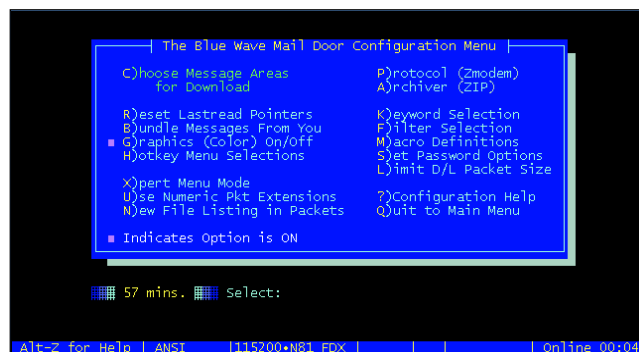
Come utilizzare la posta elettronica tramite Bbs

Il primo contatto con i servizi di messaggeria elettronica avviene, generalmente, con le aree locali delle banche dati: si tratta di un tipo di posta elettronica non molto evoluto che, tuttavia, è largamente diffuso per la grande facilità d'uso che lo caratterizza.

> **PC OPEN consiglia**
>
> **Da fare**
>
> ▶ Se desiderate mantenere l'anonimato all'interno di una Bbs, usate un alias come identificativo invece di inserire i vostri dati anagrafici.
>
> **Da non fare**
>
> ▶ Le aree messaggi del circuito Fidonet sono diverse decine, è meglio evitare di scaricarle tutte: il trasferimento dei dati richiederebbe tempi lunghi e non si riuscirebbe comunque a leggere tutti i messaggi.

Dal funzionamento della messaggeria delle banche dati deriva l'origine della sigla *Bbs*: l'acronimo ha origine dalle parole inglesi *Bullettin board system*, il cui significato italiano è traducibile in "sistema di bacheca elettronica". Tutti sanno come si usa una bacheca: ogni persona può attaccarvi un foglietto contenente un messaggio per uno specifico destinatario oppure per tutti quelli che passano. Si può quindi rispondere al mittente attaccando un altro foglietto.
Il programma di gestione di una Bbs opera allo stesso modo: ogni utente della banca dati può creare sul disco fisso del sistema remoto un file di testo contenente un messaggio pubblico oppure riservato a uno specifico destinatario. Ogni volta che ci si collega alla banca dati si possono ricercare i messaggi personali, leggerli e rispondere al mittente.

☞ **La banca dati, in definitiva, funziona come un grosso contenitore di messaggi: ogni utente dispone di una casella postale, cioè di uno spazio riservato sul disco fisso della Bbs, in cui gli altri frequentatori possono depositare le comunicazioni personali.**

Esistono anche zone pubbliche, in cui tutti gli utenti possono lasciare comunicati di interesse generale che saranno leggibili da chiunque si colleghi alla banca dati. Queste zone vengono chiamate *aree* e sono generalmente caratterizzate da un tema di discussione: in un'area intitolata *manifestazioni*, per esempio, si potranno lasciare comunicazioni riguardanti iniziative pubbliche di particolare interesse.
Solo gli utenti registrati hanno diritto ai servizi di messaggeria. Lo *username*, inoltre, cioè l'identificativo con cui si viene riconosciuti dal sistema, costituisce il proprio indirizzo postale: ad esempio, se l'utente è registrato presso la banca dati col proprio nome e cognome, basterà indicare questi dati nella sezione destinatario del messaggio affinché questo venga inoltrato correttamente; se invece il destinatario viene identificato dal sistema attraverso un *alias*, cioè un nome in codice, è necessario specificare quest'ultimo e non i reali dati anagrafici della persona desiderata.

Il menu di configurazione del server Blue Wave permette di impostare i parametri in base ai quali il programma in funzione sulla banca dati seleziona i messaggi desiderati.

Da un apposito menu della banca dati si ha accesso alle funzioni del server Blue Wave: con questo programma è possibile prelevare dalla Bbs i nuovi messaggi.

FIDONET E LE AREE ECHO Per comunicare con un utente della propria Bbs, quindi, basta conoscerne semplicemente l'identificativo. Le cose si complicano leggermente quando si desidera comunicare con utenti di altre banche dati. Questa facoltà è resa possibile dal circuito mondiale *Fidonet*: si tratta di un'organizzazione amatoriale diffusa in tutto il mondo che permette alle Bbs che ne fanno parte di disporre di uno spazio comune di indirizzamento. Più semplicemente, Fidonet è una rete di banche dati. Ogni Bbs è rappresentata da un numero che la identifica in modo assoluto; lo stesso identificativo, inoltre, diventa parte dell'indirizzo postale degli utenti della banca dati. Per esempio, *Brown Fox* è il sysop della banca dati *Hal* che fa parte di Fidonet con l'identificativo *2:331/105*; l'indirizzo completo di quel

USARE

Come utilizzare la posta elettronica tramite Bbs

Il client Blue Wave permette di leggere i messaggi contenuti nel pacchetto inviato dal server e di crearne di nuovi senza la necessità di rimanere collegati alla Bbs.

```
Select Area to Read
Area #  Total  Unread  Personal  Area Description
  9       2      2        .      Manifestazioni e iniziative in Var
 10       2      2        2      Matrix Area
 30      12     12        1      Pc HardWare
 33       9      9        3      Microsoft Windows
 37       5      5        .      I modem e i loro problemi...
 52       6      6        .      Le reti telematiche
111       2      2        .      Fantascienza

AltP - Personal Mail Scan  F1 - Edit Msg Status  F9  - Change Msg Sorting
AltK - Kill Deleted Msgs   F5 - Msg Utilities    F10 - Global Msg Reading
Tab  - Area Information    F7 - Enter Message
Current Packet: HAL.WE3
Board Name: HAL BBs
SysOp Name: Brown Fox
Copyright (C) 1992 by Cutting Edge Computing
```

Una volta aperto dal client il pacchetto dei nuovi messaggi è possibile consultarne il contenuto utilizzando la stessa organizzazione tematica adottata dalla banca dati.

sysop, quindi, sarà *Brown Fox 2:331/105*. Per mandare una comunicazione personale a un utente di un'altra banca dati, quindi, bisogna indicarne l'indirizzo Fidonet completo e salvare il messaggio in un'apposita area della propria Bbs, in genere chiamata *Matrix* o *Netmail*. In questo modo ogni banca dati raccoglie i messaggi scritti dai propri utenti e li invia tramite modem alla Bbs del destinatario. I messaggi delle aree tematiche, invece, vengono trasmessi alle altre Bbs del circuito; è questo il motivo per cui le aree pubbliche di Fidonet vengono chiamate *aree echo*, in quanto ogni banca dati ne contiene una copia esatta a disposizione dei propri utenti.

La struttura di Fidonet è organizzata in modo gerarchico: in fondo alla piramide ci sono i cosiddetti *Point*, cioè utenti che dispongono di un proprio identificativo numerico e che comunicano verso l'alto solo con le Bbs da cui dipendono. Le Bbs, poi, hanno competenze locali e comunicano verso l'alto con altre banche dati provinciali, regionali, nazionali e territoriali.

Ogni nodo Fidonet funge da collettore dei messaggi in arrivo dai nodi inferiori: in questo modo, i trasferimenti dei dati da una Bbs all'altra procedono in fasi successive che richiedono tempi di propagazione lunghi fino a qualche giorno. Fidonet, quindi, non è una vera è propria rete in cui le comunicazioni avvengono in tempo reale come accade con Internet. Questa struttura che da un lato potrebbe sembrare svantaggiosa per l'utente, è invece il vero punto di forza di Fidonet: gli utenti, infatti, non vengono gravati da alcun costo telefonico oltre quello già speso per il collegamento alla propria banca dati. Tutti costi di trasferimento dei messaggi da una Bbs all'altra, infatti, vengono sostenuti unicamente dai gestori delle banche dati.

COME CONSULTARE LA POSTA Le operazioni di lettura e scrittura dei messaggi vengono realizzate tramite appositi programmi; generalmente, nel menu principale della Bbs si trova una voce che permette di attivare il software di messaggeria: spesso questa funzione viene svolta dal comando *M* che sta per *mail*, cioè posta.

Il menu secondario della sezione messaggeria propone all'utente i comandi per leggere e rispondere ai messaggi. Al termine della lettura, il sistema chiede all'utente se vuole proseguire con la comunicazione successiva o se preferisce creare una nuova risposta per il mittente del messaggio corrente. Tra le altre opzioni, c'è la possibilità di leggere i messaggi di un'altra area tematica.

In questo modo, mentre si è collegati via modem alla banca dati, si utilizza il software della stessa Bbs per leggere e scrivere i messaggi. Questo modo di gestire la messaggeria elettronica, tuttavia, è sconsigliabile in quanto obbliga a lunghe telefonate. La soluzione arriva dai cosiddetti *off-line reader*, programmi che permettono all'utente di leggere e rispondere alla posta senza rimanere in linea con la banca dati. Il più noto è *Blue Wave*, reperibile su qualsiasi Bbs in modalità shareware.

La gestione off-line della messaggeria avviene in due fasi: 1) ci si collega alla banca dati e si chiede al sistema di selezionare i nuovi messaggi e di salvarli su un file compresso da prelevare successivamente; 2) si scarica sul proprio disco fisso il pacchetto dei nuovi messaggi e si chiude la connessione con la Bbs per poi iniziare a leggere la posta sul proprio computer.

Per sfruttare questa funzionalità, però, bisogna fare attenzione a usare un programma off-line compatibile col sistema della banca dati. I più comuni standard di gestione off-line della posta sono *Qwk* e *Blue Wave*.

Il *programma server*, attivo sulla Bbs e accessibile tramite il menu della sezione messaggeria, provvede a selezionare i nuovi messaggi dalle aree tematiche prescelte, filtrandoli secondo parametri fissati dall'utente; il *client*, invece, legge i file compressi creati dal server e ricrea sul disco fisso dell'utente la struttura delle aree messaggi della banca dati. È così possibile leggere e scrivere la posta con tutta calma, anche in fasi successive, limitando i costi telefonici. ●

La consultazione della posta elettronica è un'operazione che può rivelarsi molto lunga e, di conseguenza, molto costosa se effettuata durante il collegamento telefonico con la banca dati. Per questo motivo è vivamente consigliato l'uso di un *off-line reader*, cioè un programma che permette di scaricare sul proprio computer tutti i nuovi messaggi e di leggerli con calma dopo essersi scollegati dalla Bbs.

La gestione dei dischi con File Manager

Windows non consente di controllare in modo diretto i file memorizzati sui dischi dei computer ma delega questa operazione a un'applicazione particolare chiamata File Manager. Eccone le caratteristiche principali.

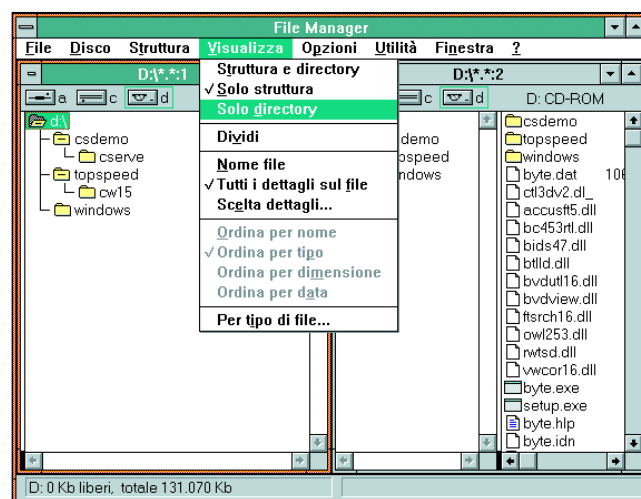
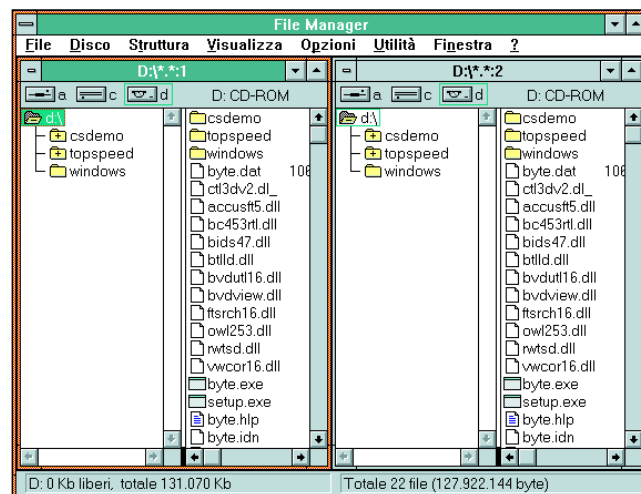
> **PC OPEN consiglia**
>
> **Da fare**
>
> ▶ Non usate il comando di espansione totale del disco perché l'operazione potrebbe richiedere tempi lunghi. Analizzate invece le singole directory e aprite piuttosto directory differenti in finestre separate.
>
> **Da non fare**
>
> ▶ Evitare di aprire una nuova finestra ogni volta che volete esaminare il contenuto di una directory o di un disco poiché oltre a rendere più difficoltosa la visualizzazione delle informazioni si rallenta anche l'avvio di File Manager.

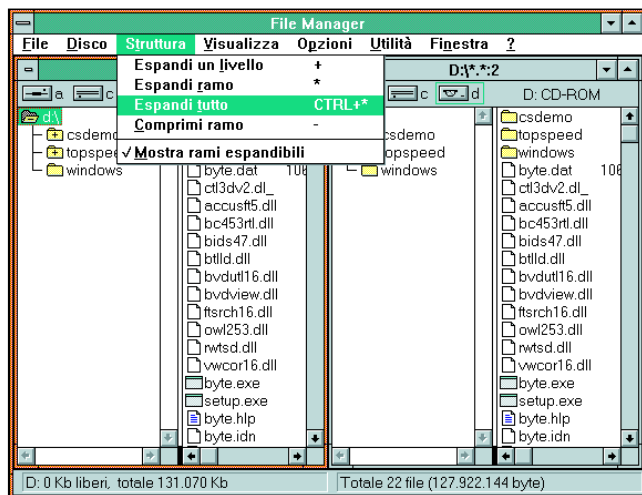
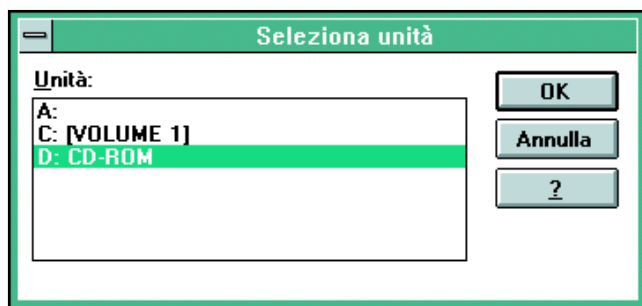
Il File Manager è uno strumento studiato appositamente per effettuare operazioni su quelle che si chiamano memorie di massa del computer, ossia lettore di floppy disk, disco fisso, drive per cd rom e altri supporti di archiviazione. Questo programma che viene fornito con Windows permette di controllare il contenuto dei dischi preservando la struttura gerarchica che contraddistingue tutti i sistemi di memoria di massa. File Manager consente di avere un totale controllo su tutti i file archiviati sul disco.
Sono possibili operazioni di copia e spostamento di uno o più file da una directory verso un'altra. È anche possibile usare il programma per avviare l'esecuzione dei file che hanno estensione *exe* (detti appunto eseguibili). L'icona per lanciare in esecuzione il File Manager si trova nel gruppo principale di Program Manager. Per il suo avvio, come di consueto, basta un doppio clic con il mouse.

Tutte le informazioni dei file vengono visualizzate all'interno di un'area detta finestra di directory. La prima volta che viene eseguito l'applicativo vengono mostrati i dati relativi all'unità C, per intenderci quella nella quale vengono memorizzati tutti i file del sistema operativo (sia Ms Dos sia Windows).

☞ **La visualizzazione più comoda per i dati del disco è quella che prevede la separazione della finestra di directory in due parti, quella di sinistra contiene la rappresentazione grafica della struttura del disco mentre quella di destra mostra i file contenuti nell'elemento selezionato (sia esso un disco oppure una directory). Per usare questa modalità dovete scegliere l'opzione *Struttura e directory* dal menu *Visualizza*.**

Vediamo ora qual è l'aspetto grafico dalla versione di File Manager fornita con Windows 3.1 (quello di Windows per Workgroup 3.11 è leggermente differente). Sulla barra del titolo di ciascuna finestra viene riportato l'intero percorso selezionato, cioè la posizione del disco in cui sono memorizzati i file visualizzati nell'area di destra. Di seguito ci sono le icone delle unità disco.

Sono icone che per identificano i drive installati sul nostro computer. Per definizione, le lettere A e B vengono riservate ai lettori per i dischi floppy (nella maggior parte dei computer è installato un solo floppy identificato con la lettera A). L'unità successiva è identificata con la lettera C. Anche questa è praticamente sempre presente all'interno dei computer moderni.

Fra le tre modalità di visualizzazione di un disco, la più comoda è quella che consente di vedere file e albero delle directory. La finestra relativa a un drive viene separata in due parti le cui dimensioni possono essere modificate tramite il mouse.

I rami espandibili di una directory hanno il simbolo "+" nella loro icona, a patto di attivare l'opportuna opzione di File Manager.

La gestione dei dischi con File Manager

Il comando espandi tutto permette di aprire tutte le cartelle di un disco. L'operazione può richiedere diversi secondi se il drive non è particolarmente veloce e il numero di cartelle piuttosto elevato.

La scelta del volume da visualizzare può essere fatta premendo l'icona del drive o tramite la struttura dei menu usando il comando Seleziona unità.

Nei sistemi dotati del lettore di cd rom la lettera D è, di solito assegnata a tale drive (anche se è possibile variarla tramite *Mscdex*).

File Manager crea un'associazione con icone anche per i volumi virtuali creati usando la Ram del computer oppure con il comando *subst* del Dos (si veda la scheda *Usare Dos* in questo numero di *Pc Open*). Il tipo di icona dipende dalla categoria del drive. In questo modo è possibile distinguere un lettore di floppy da un disco rigido o da un drive per cd rom, senza dover conoscere la relativa lettera di identificazione.

Per elencare i file archiviati in un'unità è sufficiente premere l'icona relativa con il puntatore del mouse. In alternativa si può utilizzare il più scomodo comando *Seleziona unità* dal menu *Disco*. I sistemi collegati in rete locale possono acquisire dati anche da unità disco remote. Vedremo in seguito come fare per collegarsi ad una risorsa condivisa.

☞ **File Manager non fa alcuna distinzione tra directory che contengono nel loro interno sottodirectory e quelle che hanno invece solo file. Per vedere immediatamente questa differenza è necessario attivare l'opzione *Mostra rami espandibili* che si trova nel menu *Struttura*.**

Le directory che contengono sottorami si distinguono, a questo punto, per avere un'icona (con il simbolo di una cartella) caratterizzata da un segno di addizione. Con il comando *Espandi tutto*, attivabile con i tasti *Ctrl+**, si può richiedere a Windows di esplodere l'intera struttura di un disco mentre con *Espandi ramo* si applica il medesimo comando a una sola directory.

Se nel vostro disco ci sono molti livelli di sottorami, il computer potrebbe impiegare anche alcuni minuti per completare l'operazione. L'espansione dei rami secondari può essere fatta, e più comodamente, con un doppio clic del mouse sulla relativa cartella.

Il File Manager è in grado di tenere contemporaneamente aperte più finestre in cui vengono visualizzate le directory di uno stesso disco oppure di unità differenti. Per vedere il contenuto di un'unità in una nuova finestra dovete fare un doppio clic sull'icona che contraddistingue quel particolare drive.

☞ **Se, aprendo nuove finestre nell'area di lavoro, non riuscite più a trovare una già aperta, bisogna mettere un po' d'ordine ricorrendo al comando *Sovrapponi* oppure *Affianca* del menu *Finestra*.**

Le impostazioni standard di File Manager prevedono che il programma salvi la posizione delle finestre aperte e il loro contenuto quando si esce dall'applicazione. Questo comando è comodo se si intende tenere traccia delle ultime operazioni completate con il programma di gestione dei file. Ma se, per esempio, si controlla il contenuto di un floppy disk e poi si esce dal File Manager, alla successiva riapertura l'applicazione richiederà di inserire un floppy disk nel drive per poterne verificare il contenuto. Conviene, di solito, disabilitare l'opzione di salvataggio automatico (il comando si trova all'interno del menu *Opzioni*).

Chiudiamo questo breve tour all'interno di File Manager, che richiederà ovviamente un approfondimento, notando come, in corrispondenza dei nomi dei file nell'area destra della finestra di directory, venga riportata un'icona che cambia in funzione dei file. Se Windows ne riconosce il tipo (per esempio nel caso di file eseguibili oppure di documenti) associa automaticamente l'applicativo in grado di gestirli con il particolare tipo di estensione. Se per esempio viene selezionato un file con estensione *doc*, tentando di aprirlo con un doppio clic del mouse o premendo il tasto *Invio*, come prima cosa viene lanciato in esecuzione Word, quindi viene caricato il documento. ●

Se volete salvare lo stato delle finestre di File Manager in modo che resti immutato anche alla successiva esecuzione del programma pur avendo disabilitato l'opzione *Salva impostazioni in uscita*, è sufficiente premere il tasto *Shift* mentre si dà il comando di uscita da File Manager (*Alt F4* oppure doppio clic sul menu dei comandi). Il programma invece di chiudersi salva sul disco la configurazione delle finestre.

Come districarsi tra drive e directory

Con il Dos è possibile creare volumi virtuali che usano alcune directory del disco e sui quali si possono eseguire i normali comandi del sistema operativo. Riuscendo, in qualche caso, a sfruttare al meglio le vecchie applicazioni.

Oltre alle istruzioni che tutti conoscono, il Dos è costituito da tutta una serie di comandi che, visto lo scarso uso che se ne fa nelle normali attività di lavoro, possono tranquillamente essere definiti accessori.

Tra questi, ci sono tutte quelle istruzioni che servono per operare con le memorie di massa come cambiare gli identificativi, collegare logicamente più drive e altro ancora, che si usano soprattutto quando qualche applicazione, magari un po' datata, non ne vuol sapere di funzionare correttamente su una configurazione "troppo evoluta".

Il primo comando del quale ci occupiamo è *assign*. Funzionalità e metodologia di impiego sono molto semplici: *assign* inganna il Dos reindirizzando le richieste di operazioni per un drive, su un disco differente. Un esempio può servire a chiarire eventuali dubbi. Supponiamo di aver riassegnato l'unità *a:* come *c:*. Dopo questa operazione tutti i comandi di lettura e scrittura di informazioni che sono diretti al disco *a:* verranno inviati al disco *c:*. Provate, in ambiente Dos, a inserire il comando *assign a:=c:* (potete omettere il simbolo uguale e sostituivi uno spazio così come potete indicare le unità anche eliminando i due punti che seguono la lettera del drive) ed effettuate a questo punto un *dir a:*. Quello che vedrete sullo schermo è l'elenco dei file presenti nel disco *c:*.

Può sembrare difficile trovare un uso produttivo per questo comando. Ma supponete di avere un portatile privo di lettore di floppy disk e di usare un programma che è in grado di leggere e scrivere unicamente su floppy. Con *assign* potete usare quell'applicazione anche su sistemi privi di floppy, trasferendo i vostri dati da e verso altri sistemi attraverso le interfacce parallela e seriale senza avere la necessità di installare il lettore di floppy, interno o esterno che sia.

Come la maggior parte dei comandi Dos, anche *assign* può essere attivato inserendo alcune opzioni sulla linea di comando che ne modificano il comportamento in funzione delle proprie esigenze. Aggiungendo l'opzione */status* (abbreviabili in */sta* o addirittura in */s*) è possibile ottenere l'elenco delle assegnazioni effettuate dal programma e controllare in questo modo come sono "mappati" i drive del sistema.

☞ **Per riportare alla normalità il comportamento del Dos, è sufficiente eseguire il comando *assign* privo di alcun parametro. State attenti dunque a non digitarlo per errore mentre alcune assegnazioni sono attive o sarete costretti a rieffettuare tutte le operazioni di collegamento dei dischi.**

PC OPEN consiglia

Da fare

▶ Inserite nella variabile d'ambiente *path* solamente le directory che sono realmente necessarie per evitare di rallentare troppo il sistema nelle operazioni di ricerca delle applicazioni.

Da non fare

▶ Non lasciate attivi assegnamenti particolari di drive virtuali a meno che non ne abbiate realmente bisogno. Non tutte le applicazioni sono infatti compatibili al cento per cento con questi comandi Dos.

Chiude l'elenco delle opzioni il parametro /? con il quale è possibile ottenere sullo schermo del computer un breve aiuto che indica spiega i punti chiave del nostro comando.

☞ **Uno dei limiti di assign è l'impossibilità di associare l'identificativo di un drive con una directory di un altro disco. In parole povere *assign* opera unicamente rimappando le directory radice di due drive.**

Viene in soccorso agli utenti più sofisticati il comando *subst* che offre anche la possibilità di creare drive virtuali. La sintassi è *subst disco1 disco2:percorso*. Lo scopo del comando è assegnare al percorso contenuto nel *disco2* l'identificativo di unità *disco1*. In poche parole con il comando *subst a: c:\discoa* si ottiene l'effetto che il comando *dir a:* dà come risultato il contenuto della directory *discoa* del *drive c:*. *Subst* è in grado, come abbiamo accennato, di usare come primo parametro anche lettere di unità che non sono fisicamente installate nel computer.

Così il comando *subst d: c:\discoa*, ha come effetto la creazione di un nuovo drive virtuale che "punta" a una directory del primo disco fisso del computer. Questa riassegnazione è molto comoda se, per esempio dovete eseguire copie o trasferimenti di file da una directory all'altra e volete risparmiarvi la fatica di dover digitare per esteso il nome di una delle due directory tutte le volte che date un comando *dir* o *copy*. Si può usare il comando *subst* anche per limitare la lunghezza del percorso standard nel quale il Dos effettua la ricerca delle applicazioni.

☞ **Il percorso definito dall'istruzione path non può superare i 127 caratteri, un limite che si raggiunge molto rapidamente se nel percorso standard si include una sottodirectory nidificata all'interno di altre, la cui indicazione completa può richiedere anche 20-30 caratteri.**

Effettuata la sostituzione sarà sufficiente digitare *dir d:* (o usare questa lettera con le istruzioni *copy* e *move*) risparmiando un cospicuo numero di battute sulla tastiera. La possibilità di associare tramite il comando

USARE

Come districarsi tra drive e directory

subst directory del disco fisso a dischi non presenti nel computer, richiede che il sistema abbia a disposizione lo spazio opportuno per creare questi identificativi. Alla pari di quanto avviene con *mscdex* per la configurazione dei lettori di Cd Rom, le unità create tramite *subst* devono essere riservate tramite il comando *lastdrive* che si inserisce nel file *config.sys* e che il Dos interpreta all'accensione del sistema. Per rimuovere le associazioni create si usa lo stesso comando *subst*. In questo caso è necessario specificare solamente il drive che deve essere eliminato dal sistema, ossia quello virtuale, seguito dal parametro */d*. Anche con questa istruzione l'opzione */?* consente di visualizzare sullo schermo una serie di indicazioni rapide che servono per ricordare il funzionamento del comando.

Abbiamo accennato prima in modo rapido all'istruzione *path* che consente di definire il percorso standard, ossia l'elenco di directory e drive, all'interno del quale il Dos ricerca le applicazioni quando dalla linea di comando si inserisce l'istruzione di esecuzione di un programma. L'uso dell'istruzione *path* è noto alla maggior parte degli utenti. per creare un nuovo percorso è sufficiente far seguire al comando path l'elenco delle directory e dei drive, separati dal punti e virgola (;), che si vogliono far considerare standard per la ricerca delle applicazioni. Pochi sanno invece che il contenuto della variabile path può essere cancellato in un sol colpo con l'istruzione *path ;* (ossia facendo seguire un punto e virgola al comando).

Altrettanto poco nota è la presenza di un comando in grado di emulare ed estendere le funzionalità di *path*. Questa istruzione, *append*, offre in più, rispetto alla sorella path, la capacità di agire non solo sui file eseguibili ricercati dal Dos ma anche sui file di dati usati dalle applicazioni. Spieghiamoci meglio: se una directory è inclusa tra quelle elencate dal comando *append*, i file presenti in essa potranno essere aperti dalle applicazioni senza dover specificare l'intero percorso di ricerca. Se per esempio esiste un file di resto chiamato *leggimi.txt* all'interno della directory *c:\pcopen*, dopo aver dato al Dos l'istruzione *append c:\pcopen*, sarà possibile aprire il file specificato tramite l'editor del Dos con il comando *edit leggimi.txt* e questa istruzione ha validità qualunque sia la posizione di partenza dalla quale si impartisce il comando al sistema operativo.

La sintassi di *append* è analoga a quella di *path*, si indicano cioè le directory separandole con il punto e virgola, ma rispetto a quest'ultimo ha qualche opzione in più che consente di modificarne il comportamento in funzione delle proprie esigenze. Innanzitutto è possibile usare *append* come un'estensione di *path* facendo in modo che le directory elencate dal primo siano usate non soltanto per la ricerca dei dati da parte delle applicazioni ma anche per la ricerca dei programmi stessi da parte del sistema operativo.

Questo risultato si ottiene aggiungendo il parametro */x:on* alla linea di comando dell'istruzione. Il comando contrario, cioè */x:off*, che introduce una sorta di distinzione tra dati e applicazioni, è quello assunto come standard dall'istruzione *append*. Tramite il parametro */path*, anch'esso può essere abilitato o no aggiungendo all'istruzione l'opzione *on* oppure *off*, si può modificare il comportamento di *append* facendo in modo che le aggiunte alla *path* del sistema non siano considerate se nel nome del file che si vuole aprire tramite un'applicazione è compreso l'intero percorso di ricerca. Di norma, le directory aggiunte sono sempre considerate, l'impostazione di default del comando è dunque */path:on*.

L'ultimo parametro del comando *append* è */e*. Può essere impiegato solamente la prima volta che si esegue il comando e indica al sistema di conservare traccia delle directory aggiunge all'interno di una variabile di sistema chiamata *append*. In questo modo è possibile richiedere l'elenco delle directory coinvolte dal comando *append* attraverso l'istruzione *set* che visualizza il contenuto di tutte le variabili d'ambiente del Dos. Anche in questo caso l'esecuzione del comando con il solo punto e virgola come parametro comporta la cancellazione di tutte le directory aggiunte a quella corrente nella ricerca dei documenti.

È bene notare come sia per le applicazioni sia per i file di documenti, qualora il nome invocato dall'utente sia presente sia nella directory corrente sia in una di quelle specificate tramite *path* o *append*, il file che viene considerato dal comando Dos è quello presente nella directory corrente. In altre parole la ricerca di applicazioni e documenti parte sempre dalla directory dalla quale viene impartito il comando Dos. ●

```
 File  Utilities  Help

                              Disk Drives
 Drive  Type                                      Free Space   Total Size
 -----  ------------------------------------      ----------   ----------
   A:   Floppy Drive, 3.5" 1.44M
          80 Cylinders, 2 Heads
          512 Bytes/Sector, 18 Sectors/Track
   C:   Fixed Disk, CMOS Type 40                       376M         514M
          523 Cylinders, 32 Heads
          512 Bytes/Sector, 63 Sectors/Track
   D:   SUBST Drive                                    376M         514M
          523 Cylinders, 32 Heads
          512 Bytes/Sector, 63 Sectors/Track
 SUBST Installed
 LASTDRIVE=H:

                                  OK

 Other Adapters...                          Device Drivers...
Disk Drives: Displays disk drive types and sizes.
```

Le assegnazioni effettuate con il comando subst possono essere controllate in ambiente Dos usando il programma Mscdex. In Windows a ogni volume virtuale viene associata un'icona all'interno del programma di gestione dei dischi File Manager.

TIP

Installare nuove applicazioni è molto più veloce se si fa da disco rigido. Conviene copiare tutti i dischetti di installazione in una directory temporanea e poi eseguire da questa il programma di configurazione. Alcune applicazioni richiedono però che l'installazione venga effettuata da floppy disk. In questi casi potete tentare di ingannare il programma di installazione associando il drive *a:* alla directory da voi creata usando il comando *subst*.

Avere i documenti sempre a portata di mano

Il modo migliore per non perdere i documenti è quello di archiviarli con ordine e razionalità. Nel caso che siano comunque apparentemente spariti dal vostro disco, è possibile attivare una potente funzione di ricerca integrata nel sistema operativo Mac Os.

Anche chi non usa Macintosh conosce le fatidiche "cartelle", i simboli a forma di cartellette da schedario all'interno delle quali è possibile memorizzare qualsiasi tipo di file. È un metodo molto comodo per archiviare e trovare i file sul disco rigido, tanto è vero che anche Microsoft, con Windows 95, ha "copiato" questo tipo di organizzazione.

Naturalmente, come si dice in gergo, si tratta di una metafora; cioè i progettisti del Macintosh e del suo sistema operativo (il Mac Os) hanno pensato bene di nascondere all'utente la complessità della collocazione fisica dei file su disco creando la scrivania virtuale che ha fatto la fortuna del computer di Apple. In questa scrivania, le cartelle rappresentano metaforicamente le directory, vale a dire le strutture logiche all'interno delle quali vengono memorizzati i file che risiedono "fisicamente" sul disco rigido.

Poter sfruttare la metafora della scrivania e la semplice struttura a cartelle non vuol dire però automaticamente ottenere ordine e organizzazione sul disco e nell'ambiente di lavoro del Macintosh. Tutti gli utenti hanno sperimentato almeno una volta la brutta esperienza della perdita di un file: spesso non ci ricordiamo il nome che abbiamo assegnato a un documento, oppure la cartella dove lo abbiamo collocato l'ultima volta.

Per avere sempre i file a portata di mano è necessario memorizzarli con un certo criterio: l'ordine è nella nostra testa, il buon progetto del sistema operativo Mac Os è solo lo strumento che ci permetterà di lavorare con efficienza.

> **PC OPEN consiglia**
>
> **Da fare**
>
> ▶ Create una cartella per ogni utente che adopera il Macintosh e, all'interno di queste, una cartella per ogni lavoro. Assegnate nomi chiari alle cartelle, utilizzando tutta la lunghezza a vostra disposizione.
>
> **Da non fare**
>
> ▶ Non create troppi livelli di cartelle "innestate" una nell'altra. Otterreste una struttura dove poi è molto facile perdere i documenti.

Il primo passo da fare per tenere in ordine il disco rigido e la scrivania è quello di collocare i file in modo razionale all'interno delle varie cartelle. Intanto, avrete notato che all'interno del vostro disco rigido c'è una cartella creata dal Macintosh che si chiama "Cartella Sistema". È quella che contiene tutti file che servono al computer per funzionare correttamente (tra questi ci sono anche le font, collocate a loro volta nell'apposita cartella).

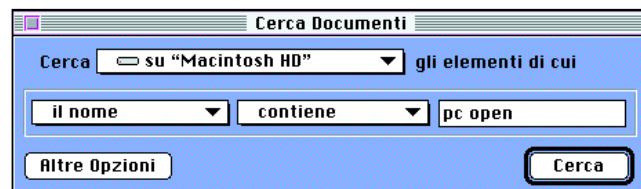
Oltre alla cartella sistema, che viene creata da Mac Os, sarebbe utile crearsi una cartella "Programmi", dove copiare tutti i file dei software che installate sul vostro Macintosh. È buona regola, infatti, separare sempre i file dei programmi (e i loro file accessori) dai documenti.

☞ **Se il Macintosh viene usato da più persone, il suggerimento più immediato e banale è quello di creare una cartella con il nome di ciascuno degli utenti.**

☞ **La cosa migliore dopo aver collocato tutti i programmi nella Cartella Programmi è quella di creare degli *alias* (vedi Pc Open n. 1) per eseguire quelli utilizzati più frequentemente. L'alias può essere posizionato sulla scrivania e utilizzato più agevolmente rispetto all'icona del programma, che rimarrà collocata nell'apposita cartella.**

IL CERCA DOCUMENTI Se nonostante tutto non vi ricordate dove avete messo un file, il Macintosh vi mette a disposizione uno strumento molto potente per la ricerca sul disco rigido o su qualsiasi altra unità di memoria (compresi i dischi di rete locale).

Con il System 7.5 è possibile infatti sfruttare una vera e propria utility per la ricerca dei file (si chiama *Cerca Documenti*). La funzione si attiva aprendo il menu del Finder alla voce *Archivio* e selezionando la voce *Cerca* (oppure premendo contemporaneamente il tasto "Mela" e il tasto F).

A questo punto è possibile fare una ricerca semplice e veloce se si conosce il nome del file o almeno una parte di esso, oppure una vera e propria "indagine" sulla base di qualche indizio (ad esempio il tipo di file o la data di creazione).

Una volta attivata la funzione vedrete sul video la finestra Cerca Documenti. La prima voce vi permette di selezionare i dischi (ma è possibile cercare anche sulla scrivania) su cui effettuare la ricerca. I dischi possono essere scelti da una specie di menu a tendina che si abbassa quando fare clic con il mouse sul relativo box di dialogo, oppure possono essere selezionati in precedenza (basta fare clic sull'icona corrispondente al disco su cui volete effettuare la ricerca).

USARE

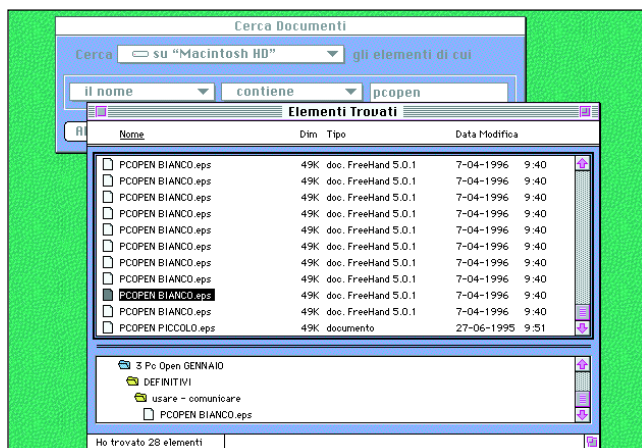
Avere i documenti sempre a portata di mano

Se non siete certi di quale sia il disco "incriminato", il consiglio è quello di utilizzare sempre la voce "su tutti i dischi", che effettua la ricerca su tutte le unità di memoria di massa attive (compresi i floppy disk). A meno che non siate collegati in rete con un gran numero di dischi (cosa che può succedere solo se lavorate in una grande azienda), la ricerca sarà infatti molto veloce.

Dopo aver scelto i dischi da "esplorare", potete inserire le condizioni di ricerca. Queste si impostano scegliendo il parametro su cui effettuare la ricerca (il nome, la dimensione, la data di creazione, il tipo del file), l'operatore (contiene, inizia con ...) e l'argomento (cioè la stringa da cercare).

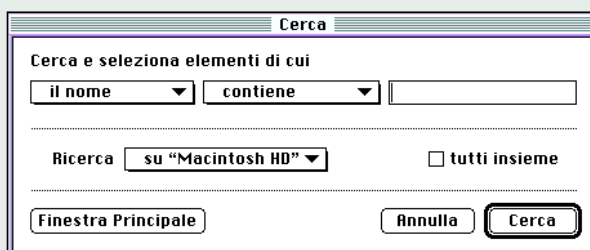
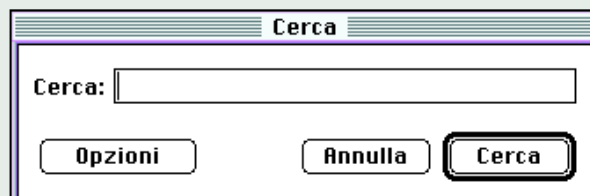
Ad esempio, se vi ricordate solo che il nome del file che cercate comprende la parola "pcopen", la condizione da impostare sarà

il nome contiene pcopen

Se una sola condizione non vi basta (magari perché di nomi di file che contengono la parola "pcopen" ce ne sono decine e voi non sapete individuare quello che vi serve) potete inserirne altre, facendo clic sul pulsante "Altre opzioni", fino a un massimo di 10. Ogni condizione di ricerca va impostata nel modo che avete appena visto. Ovviamente, ogni condizione che aggiungete vi permette di delimitare il campo di ricerca del documento ma allunga anche i tempi di esecuzione della funzione.

Alla fine dell'esecuzione, gli eventuali documenti e le cartelle trovati (quelli e solo quelli che soddisfano le condizioni impostate) vengono visualizzati nella finestra *Elementi Trovati*.

In questa finestra viene indicato il numero di elementi, il loro nome per esteso e tutte le caratteristiche (dimensioni, tipo, classe e così via) che normalmente compaiono nelle finestre corrispondenti alle cartelle all'interno del Finder.

Gli elementi contenuti nella finestra sono "attivi", vale a dire che potete fare clic su di essi per attivare le applicazioni che li hanno creati oppure trasportarli sulla scrivania o in una qualsiasi cartella. Sempre nella finestra Elementi Trovati, viene visualizzato il percorso di ciascun elemento, in modo che, senza bisogno di trascinarlo fuori, sappiate dove l'avevate collocato prima di perderlo. ●

Se invece della funzione Cerca Documenti volete utilizzare la versione precedente, meno potente e leggermente più semplice (presente nelle versioni precedenti del System), dovete tenere premuto il tasto Shift (maiuscole) quando selezionate la voce Cerca dal menu, oppure tenete premuto Shift mentre schiacciate il tasto Mela con F.
Un altro trucco, invece, per i più esigenti: tenendo premuto il tasto Alt (opzione) quando si seleziona il criterio di ricerca, compaiono quattro criteri in più rispetto al menu standard.

Usare il lettore di cd rom con Os/2

Se il proprio personal è dotato di un lettore di cd rom con scheda sonora e diffusori acustici, o meglio ancora collegata all'impianto HI FI, possiamo ascoltare i cd musicali favoriti mentre si lavora, sfruttando l'eccellente multitasking reale di Os/2. Vedremo qui che è preferibile disporre di una scheda sonora adeguata, collegata con un apposito cavetto audio al lettore di cd rom, come avviene nei moderni sistemi definiti "multimediali", altrimenti si possono usare delle cuffiette stereofoniche se la meccanica di lettura dei cd lo prevede.

Per iniziare, se non abbiamo scheda sonora, a computer spento, colleghiamo le casse amplificate, o le cuffiette, nella presa jack sul frontale del lettore di cd rom. Se è presente un regolatore di volume nel lettore, regolarlo quasi al minimo se si dispone di casse amplificate, od al massimo per diffusori non amplificati. Questi ultimi si riconoscono dal fatto che non hanno interruttore di alimentazione né comandi di regolazione del volume, esternamente, e sono naturalmente più economici.

Le schede sonore moderne sono tutte adatte a questo scopo. Le più diffuse e considerate una sorta di standard di mercato sono quelle prodotte dalla Creative, denominate Sound Blaster, che si suddividono attualmente nei modelli Pro (8 bit), 16 (16 bit, in vari modelli denominati Asp, Pro, Value, Multi Cd) e Awe32 (semplice e "Plug and Play" per Windows 95, con sintesi sonora avanzata). Pressoché tutte le altre schede sonore sono dichiarate "compatibili" con questi modelli, riconosciuti e configurati facilmente da Os/2.

SENZA SCHEDA SONORA. Per regolare un sistema Os/2 dotato di lettore di cd rom ma senza scheda sonora, cliccare due volte sull'icona "Multimedia" e poi su quella "Lettore Cd". Apparirà il pannello di controllo del lettore di cd rom (figura 1). Inserendo un cd musicale, appare automaticamente il pannello di controllo del riproduttore musicale. Da qui possiamo scegliere il brano da riprodurre (tasti con i numeri), regolare il volume e svolgere le consuete operazioni di avanzamento brano, tipiche dei lettori meccanici (figura 2). Per ascoltare la musica è necessario collegare con un jack l'uscita audio del lettore di dischi al nostro impianto di amplificazione (presa Aux), mettendo il volume quasi al minimo, oppure usare una cuffietta stereofonica. Ovviamente, il modello di lettore di cd in nostro possesso deve prevedere sia la ghiera di volume sia la presa jack per l'uscita sonora, altrimenti è necessario obbligatoriamente disporre di una scheda sonora.

Figura 1. Il pannello di regolazione del lettore di cd rom.

Figura 2. Il lettore di cd rom musicali in riproduzione.

CON SCHEDA SONORA. In questo caso la sequenza di operazioni è simile a quella appena vista, con una eccezione: il jack dei diffusori sonori va collegato non già alla presa frontale del lettore di cd rom, bensì all'apposita uscita audio della scheda sonora.

Attenzione che le schede sonore sono dotate di varie uscite, ovvero alcune hanno un'uscita per diffusori amplificati, altre per diffusori non amplificati o ambedue. Perciò è bene leggere con attenzione le istruzioni della sche-

PC OPEN consiglia

Da fare

▶ Se si acquistano i diffusori acustici per ascoltare musica col lettore di cd, orientarsi verso i modelli amplificati, dato che moltissime schede sonore non dispongono di stadio di amplificazione ed i suoni risulterebbero così troppo lievi. Accertarsi anche che siano diffusori schermati, in modo che anche collocandoli vicino al monitor, non provochino disturbi all'immagine.

Da non fare

▶ Non eseguire mai anche le banali operazioni di inserimento e disinserimento dei "jack" tra la scheda sonora e le casse, o tra il lettore di cd e le cuffiette, con gli apparecchi accesi. Sebbene sia abbastanza raro, è comunque possibile danneggiare seriamente sia l'amplificatore sonoro interno del lettore di cd, sia la scheda sonora, sia i diffusori.

USARE

Usare il lettore di cd rom con Os/2

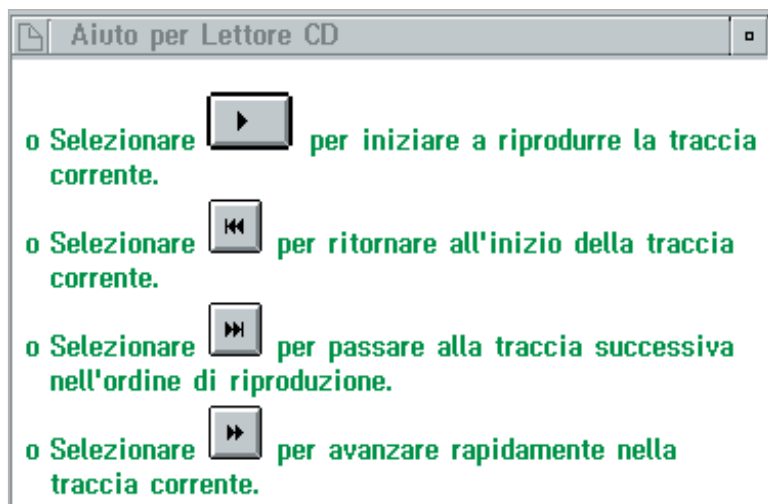



Figura 3. I tasti di controllo della riproduzione.

da ed identificare con sicurezza le prese prima di inserire il jack.

Se si collega l'uscita non amplificata a casse non amplificate, non si sente quasi nulla, mentre collegando l'uscita amplificata a casse amplificate si possono guastare queste ultime. Cliccare poi una volta col tasto sinistro l'icona del cd in alto a sinistra della finestra del riproduttore: da qui è possibile richiamare "Opzioni" e controllare se è disponibile la voce "Trasferimento Digitale". Se è possibile abilitarla, significa che il nostro lettore di cd rom può elaborare internamente i dati sonori ed inviarli alla scheda, con un output sonoro migliore. Questa opzione viene controllata da Os/2 al momento dell'installazione. Se si cambia la meccanica del lettore di cd rom occorre rieseguirne l'installazione per aggiornare anche questa funzionalità.

Sotto il menu "Finestra" è invece possibile scegliere altre funzioni, tra le quali "Formato compatto", che riduce al minimo la dimensione del riproduttore (figura 4), in modo da non disturbare se si usa il programma mentre si lavora con altri applicativi sul desktop.

Naturalmente, è anche possibile "minimizzare" l'applicazione nel modo tradizionale, cliccando sull'icona in fondo a destra della barra di menu della finestra; in questo caso, il lettore di dischi continuerà a riprodurre musica, ma per riottenerne il pannello è necessario cliccare due volte sul gruppo "Visualizzazione finestre ridotte al minimo" e poi cliccare due volte sull'icona del programma.

IL RIPRODUTTORE MUSICALE. Una interessante caratteristica è la possibilità del programma di riproduzione musicale di memorizzare il titolo del cd (figura 5): se si sceglie "Editare nome" dal menu del programma, si batte un nome e lo si salva coll'apposito pulsante, tutte le volte che si inserirà quel cd, Os/2 lo riconoscerà e lo inserirà automaticamente nella barra del programma. È inoltre possibile rimuovere dei brani dalla lista riprodotta (premendo <Shift> e cliccando il numero del brano), tale deselezione rimane associata al nome del cd se si salva la selezione in un file.

Figura 4. Il riproduttore musicale in formato compatto.

Nel menu del programma, che appare cliccando una volta sull'icona in alto a destra della finestra del riproduttore, è possibile selezionare la lettura automatica (il computer parte automaticamente in riproduzione non appena si inserisce un cd audio), la ripetizione ciclica e la riproduzione in ordine casuale dei brani (equivalente al comando "Shuffle" dei lettori cd audio tradizionali). Nella voce "Controllo" del menu è possibile apprezzare come tutte le funzioni di posizionamento traccia, ricerca dei brani, espulsione del cd rom e ammutolimento della riproduzione sono controllabili anche con combinazioni di tasti basate sul tasto <Ctrl>. Naturalmente, per impartire uno di questi comandi da tastiera è necessario che il "focus" sia la finestra del riproduttore ovvero, in parole più semplici, che la sua finestra sia attiva perché si è cliccato una volta su di essa. ●

Figura 5. Editando il nome del cd rom e salvandolo, Os/2 lo farà ricomparire nella barra del riproduttore tutte le volte che si inserirà nel lettore quel dischetto.

TIP

Se cliccando sul riproduttore audio appare un messaggio di errore indicante che l'unità non è disponibile, provare a verificare che, in seguito a installazioni di nuovi hard disk od a ripartizioni diverse, la lettera assegnata al lettore di cd rom corrisponda effettivamente ad esso. Per sapere la lettera effettiva del lettore di cd, cliccare su "Unità" e controllare dove è collocato. Poi richiamare "Impostazione multimedia" dal pannello "multimedia" e chiamare la voce "Unità" del pannello "Lettore Cd" per verificare che corrispondano.

Scegliere l'installazione migliore

Nonostante il programma di installazione sia in grado di analizzare egregiamente le caratteristiche della vostra macchina, dovrete comunque rispondere ad alcune domande.

L'INSTALLAZIONE DI WINDOWS 95 AVVIENE IN TRE FASI

- **Raccolta di informazioni riguardanti il personal computer**
- **Copia dei file Windows 95 su disco fisso**
- **Riavvio del computer e conclusione dell'installazione**

Dopo avervi informato di ciò il programma di installazione vi chiederà di effettuare la scelta dalla quale dipende l'intero processo di configurazione del nuovo sistema operativo.

Definite il tipo di installazione

- **In generale, l'opzione *Tipica* è adeguata alla maggior parte dei personal computer. Su di essa, il programma di installazione definisce i parametri migliori di configurazione.**

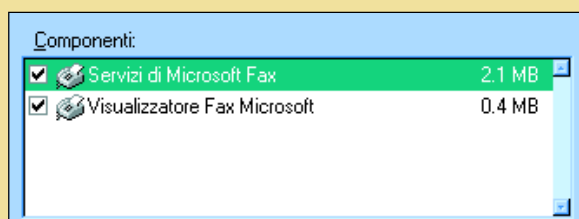
- **Se possedete un portatile, scegliete l'opzione corrispondente. Saranno in questo modo installati direttamente dal sistema alcuni programmi particolari (come quello per il risparmio energetico, che consentono di prolungare l'autonomia di utilizzo del personal computer portatile, ottimizzandone, appunto, i consumi)**

- **La terza proposta riguarda tutti quei personal computer che dispongono di poco spazio libero su disco fisso (circa 80 Mb). Scegliendo tale opzione, vi priverete di alcune utility: l'orologio, il calendario, la calcolatrice, o della gestione di alcune risorse.**

Personalizzazione

- **Scegliete la quarta opzione**

Come precisato dal programma di installazione, questa opzione è indirizzata agli utenti che hanno già una certa familiarità con i sistemi operativi. In effetti, sarà necessario specificare un gran numero di parametri indispensabili per la configurazione del computer.

L'installazione *Personalizzata* sfrutta le capacità di Windows 95 di esplorare le caratteristiche della macchina. La differenza rispetto all'opzione *Tipica* è che in questo caso vengono aperte ulteriori finestre di dialogo che vi chiederanno se prendere o no in considerazione certe periferiche o certe altre estensioni (per esempio la scheda audio, la scheda video, il modem/fax, e così via).

Fate la vostra scelta

Per evitare che sia il programma di installazione a scegliere per voi, effettuate la vostra selezione nella finestra in cui viene riportata la lista di tutte le componenti che il sistema è in grado di riconoscere.

Consiglio: La lista dell'hardware riconosciuto dal sistema non è esaustiva. Se il programma di installazione non dispone del driver di una periferica, scegliete per il momento un driver standard (ne installerete uno specifico in seguito).

Scegliete le utility

Superata la prima fase di installazione in funzione delle caratteristiche hardware del vostro personal computer, il programma di configurazione vi chiede quali utility deve installare.

COLLEGAMENTI

Il primo gruppo di domande si riferisce alle utility di comunicazione:

- **Risorse telematiche (Internet, Microsoft Network)**
- **Posta elettronica**
- **Modem/fax**

Il sistema, dopo aver identificato la natura e il tipo di hardware di cui disponete, vi propone di installare per ciascuna di queste l'applicazione e l'eventuale driver specifico. La scelta si effettua facendo clic nelle caselle di una lista a scorrimento.

- **Selezionate la casella di ciascuna delle utility che desiderate.**

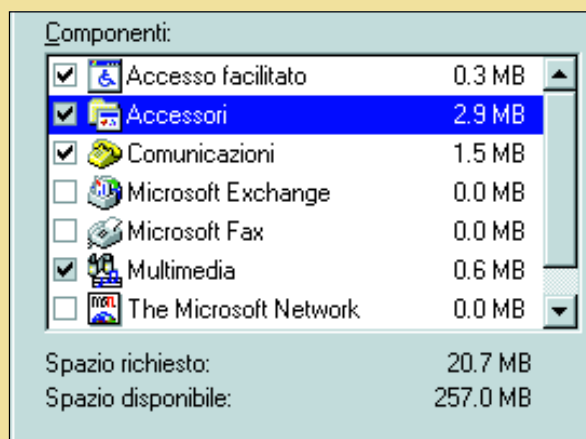
Componenti di Windows

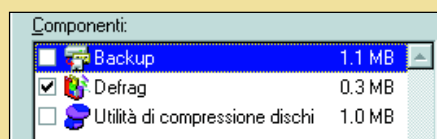
Questa seconda tappa ha inizio con un scelta a esclusione:

- **Facendo clic nella prima opzione, avrete a disposizione le utility standard**
- **Facendo clic nella seconda opzione, sarete voi a scegliere quali utility installare**

Personalizzazione

Il sistema vi propone una lista di selezione che svolge un doppio ruolo:

- **Riassunto delle scelte fatte durante la fase Collegamento (potete ovviamente annullare o richiamare determinate opzioni facendo clic nelle caselle corrispondenti).**
- **Proposta di un certo numero di utility complementari.**

Scelta delle utility complementari

Nella finestra Componenti, il sistema vi offre la possibilità di selezionare certi elementi della lista. Per ottenere la visualizzazione dei dettagli di uno di questi elementi:

Selezionate

- **Fate un doppio clic sulla selezione.**

Esempio: utility disco.

Ciascuna delle applicazioni che avete scelto, porta con sé utility dedicate alla salvaguardia dei dati (deframmentazione dello spazio libero, analisi o compressione del disco fisso).

Esempio: Selezione d'interfaccia
Selezionate: sfondo dello schermo e tabella dei caratteri.

Confermate le vostre scelte

Durante l'ultima tappa (Parametri del computer), il programma di installazione visualizza la configurazione impostata.

Per confermare:

- **Fate clic su Continua**

altrimenti

- **Fate clic su Cambia...**

Ultime domande

Il programma di configurazione chiede di creare un dischetto di avvio (salvaguardia dei file di sistema e così via)

- **Inserite un dischetto**
- **Confermate con Sì**

Il sistema memorizza, copia i file su disco fisso, aggiorna il sistema e apre un'ultima finestra.

- **Fate clic su Termina e il sistema viene riavviato.**

Consigli: In caso di problemi al riavvio del sistema, la cosa più conveniente è ripetere l'intera procedura di installazione. ●

Impariamo a programmare il computer (prima parte)

Una volta era importante conoscere i linguaggi del personal per poterlo utilizzare bene. Oggi non è più così ma, conoscendo cosa sia la programmazione, si può usare meglio il proprio personal. Ecco una panoramica utile anche per i meno esperti

Oggigiorno uno dei problemi principali che si trova a dovere affrontare un utente di personal computer alle prime armi è come districarsi tra l'enorme offerta di programmi commerciali, che promettono di soddisfare ogni sua esigenza. Che si usi il computer per scrivere o per calcolare, piuttosto che per archiviare dati o fare disegni, sicuramente si troverà in vendita il programma che meglio si adatta alle più diverse necessità.

Che bisogno c'è, allora, di parlare ancora di programmazione? Il problema è che i programmi in commercio si rivolgono ad un pubblico molto vasto e, quindi, propongono soluzioni standard; spesso però dopo una prima fase di apprendimento si comincia a sentire l'esigenza di qualcosa di maggiormente personalizzato; in altre parole, sarebbe molto comodo se si riuscisse a fare svolgere al programma, in modo automatico, un compito che solitamente viene eseguito impartendo una lunga serie di comandi da menu e viene portato a termine solo dopo una noiosa sequenza di clic del mouse. Certamente non ci si può "inventare" programmatori da un giorno all'altro e non è pensabile credere di potere realizzare da soli programmi complessi come quelli in commercio; però, capendo meglio cosa sia la programmazione e come possa essere affrontata nel migliore dei modi, è possibile migliorare notevolmente l'uso quotidiano del computer.

I LINGUAGGI Programmare un computer non significa altro che scrivere un insieme di istruzioni su quello che vogliamo che faccia il nostro personal; a tal fine diventa indispensabile riuscire a comunicare con il nostro computer. Purtroppo gli elaboratori non capiscono la lingua degli esseri umani e quindi, per potere dialogare con loro, dovremo servirci noi del loro linguaggio. In realtà, l'unico linguaggio che è in grado di comprendere un computer è il cosiddetto linguaggio macchina che, però, sfortunatamente, risulta decisamente incomprensibile per un essere umano: si tratta infatti di un linguaggio composto da sequenze di soli due simboli, "0" e "1"! Nel tempo, è stata sviluppata una serie di linguaggi che risultano di più semplice comprensione a chi deve programmare il computer; alcuni di questi hanno avuto particolare successo per la loro semplicità o per la loro potenza: probabilmente qualcuno avrà già sentito parlare di Basic, Pascal, C, C++, Assembly ed altri ancora. Questi sono dei veri e propri linguaggi, nel senso comune che diamo a questo termine; in pratica, sono l'equivalente, nel mondo informatico, di quello che l'italiano, il francese, l'inglese o il tedesco possono rappresentare nel mondo degli esseri umani. I linguaggi del mondo informatico differiscono tra di loro non solo per le parole che contengono ma anche per il tipo di utilizzo al quale si adattano meglio; la

I linguaggi più usati in sintesi

Assembly
È il linguaggio di programmazione per eccellenza perché consente di programmare qualsiasi tipo di computer e a qualsiasi livello. Questa caratteristica deriva dal fatto che permette di dialogare con il personal praticamente in linguaggio macchina, ossia tramite istruzioni poco comprensibili all'uomo ma perfettamente chiare per il computer. È piuttosto difficile da imparare. Fino a qualche tempo fa era molto usato, soprattutto per giochi e sistemi operativi.

Basic
Ha rappresentato per molti il primo approccio con la programmazione, soprattutto per chi ha avuto a che fare con i "vecchi" Commodore o Spectrum. Molto semplice da usare, non permette però di realizzare programmi particolarmente sofisticati. La sua più recente evoluzione, il Visual Basic, è invece molto utilizzato, anche a livello professionale.

Pascal
Utilizzato nelle scuole per scopi didattici, è considerato l'esempio della programmazione per la sua struttura e per il linguaggio impiegato. Abbastanza semplice da usare, permette di realizzare applicazioni anche piuttosto complesse, tuttavia non ha una grande diffusione commerciale.

C
Ha praticamente preso il posto dell'Assembly ed è il più diffuso prodotto per la programmazione. Abbastanza impegnativo da imparare, consente di programmare a qualsiasi livello. La maggior parte degli applicativi in commercio e dei sistemi operativi sono realizzati in C.

C++
È l'evoluzione del C e si sta imponendo come "il" linguaggio di programmazione. È molto difficile da imparare, però consente di realizzare qualsiasi tipo di applicativo.

COMPRENDERE

maggior parte dei linguaggi di programmazione va bene per fare un po' di tutto, però, così come l'inglese ha avuto molto successo come lingua "tecnica" e l'italiano viene spesso considerato una lingua "ricca e letteraria", allo stesso modo un programmatore esperto difficilmente userà il Basic per scrivere un sistema operativo o non sempre sarà necessario il C++ per sviluppare un piccolo programma di contabilità famigliare. Questo perché linguaggi come il Basic, pur essendo facili da usare, non sono in grado di andare oltre un certo grado di complessità e quindi non risultano sufficientemente potenti per determinate applicazioni; il C o il C++, sicuramente più difficili da usare, consentono invece di sviluppare programmi più complessi. Ora abbiamo a disposizione dei linguaggi più semplici da imparare: al posto di parole come, per esempio, "100010110011" è possibile utilizzare termini (ovviamente inglesi) come "read", "write", "begin", "end", "if", "for" e altri ancora. Possiamo quindi dire al nostro computer di svolgere certe operazioni usando queste nuove parole.

LINGUAGGI COMPILATI E INTERPRETATI Avevamo detto che i computer capiscono solo il linguaggio macchina, quindi ci serve un modo per "tradurre" le nostre istruzioni in tale linguaggio. Questa "traduzione" può essere fatta in due modi radicalmente diversi: per mezzo di un interprete o per mezzo di un compilatore. Di cosa si tratta? Supponiamo di avere scritto un programma (ovvero una sequenza di istruzioni) che abbiamo chiamato Primo (il nostro primo programma). Un interprete non è altro che uno strumento, fornito con il linguaggio di programmazione, che, ogni volta che vogliamo eseguire Primo, si preoccupa di leggere le nostre istruzioni, una riga alla volta, e di tradurle in linguaggio macchina, in modo che possano essere eseguite dal computer. Un compilatore, invece, legge tutte le nostre istruzioni in una sola volta e riscrive il nostro programma direttamente in linguaggio macchina; in questo modo otteniamo un applicativo direttamente eseguibile, che non dovrà essere riletto e interpretato ad ogni esecuzione. A seconda del tipo di "traduzione" adottata i linguaggi vengono distinti in interpretati (ad esempio il Basic) e in compilati (ad esempio il C). I linguaggi compilati offrono il vantaggio che una volta realizzata la versione definitiva del programma, questo sarà più veloce, in quanto non ha bisogno di essere tradotto ad ogni esecuzione; d'altra parte con un linguaggio interpretato sarà più semplice controllare l'esecuzione del programma in fase di sviluppo, in quanto l'interprete è sempre in grado di segnalare, e con precisione, quale comando sia in esecuzione in un determinato istante.
Quindi, per potere programmare il nostro personal computer dobbiamo imparare un linguaggio, avere a disposizione un programma per scrivere e

Disegnare l'interfaccia è semplice, scrivere il codice un po' meno

Si tratta sicuramente di uno dei prodotti più impegnativi per programmare, ma è anche tra i più efficienti. Parliamo di Visual C++, il software che permette di realizzare applicativi sia per Windows 3.1 che 95. Questo prodotto costituisce un tipico esempio di ambiente di sviluppo integrato (Ide): nell'immagine a fianco si possono vedere le finestre dell'editor, del debugger e, in primo piano, il programma che permette la creazione di icone, menu, finestre di dialogo ed altri elementi che faranno parte dell'applicazione finale. Visual C++ è un ambiente di sviluppo molto completo, che consente di realizzare applicativi di alto livello e con elevato gradi di sofisticatezza. Per questo motivo è adatto a programmatori professionisti.

Visual Basic per Windows è uno dei prodotti più utilizzati per lo sviluppo di applicazioni. Questo programma rappresenta un buon esempio di ambiente che consente di definire l'aspetto di un applicativo semplicemente disegnandolo; la finestra di lavoro che vedete qui a destra è stata creata utilizzando i vari elementi di disegno messi a disposizione dalla barra di strumenti, chiamata in gergo Toolbox. Tali strumenti permettono di disegnare pulsanti, riquadri, barre di scorrimento e molti altri elementi utili per ottenere un'applicazione dall'aspetto professionale. Tuttavia, questa semplificazione non riguarda la programmazione in toto ma solo l'interfaccia; le istruzioni che si vuole vengano eseguite quando si preme un bottone o si clicca con il mouse vanno comunque scritte.

salvare le istruzioni (editor) e un compilatore o un interprete. Qualche altro accessorio non guasta, soprattutto quando si commettono degli errori durante la fase di sviluppo. In effetti, è molto semplice capire che qualche cosa non è andato per il verso giusto durante la fase di programmazione, perché, semplicemente, il computer non fa quello che era nelle nostre intenzioni. Molto più difficile è capire cosa e, soprattutto, dove si è sbagliato.

Ecco allora che ci viene in aiuto il debugger, uno strumento aggiuntivo, fornito con i linguaggi di programmazione, che ci permette di tenere sotto controllo le istruzioni da noi scritte mentre vengono eseguite, segnalandoci, eventualmente, in quale punto si è verificato un errore e di che tipo di errore si tratta.

Ci sono molti altri programmi di utilità aggiuntivi che semplificano notevolmente la realizzazione di un applicativo; per esempio, visto che ormai la maggior parte dei sistemi operativi per personal computer usa mouse e finestre, si sono diffusi degli strumenti che permettono di creare pulsanti, menu ed altri controlli per via grafica, ovvero semplicemente disegnandoli, invece che scrivere le molteplici istruzioni necessarie, ottenendo così un duplice vantaggio, sia in termini di semplicità che di velocità di realizzazione; una volta che avremo definito l'aspetto del nostro programma disegnandone i tratti base, la scrittura delle istruzioni necessarie per ottenere quanto desiderato avverrà in modo del tutto automatico. I prodotti che permettono questo tipo di sviluppo "grafico" sono solitamente contraddistinti dalla dicitura "Visual".

AMBIENTI DI SVILUPPO INTEGRATI Negli ultimi anni, le principali case produttrici di linguaggi di programmazione per personal computer (Microsoft, Borland, Symantec e Watcom) hanno deciso di offrire all'utente dei pacchetti di sviluppo che seguono il concetto di "Ide" (Integrated development environment, ovvero ambiente di sviluppo integrato): al programmatore viene così fornita una collezione molto completa di programmi ed utilità, quali un editor, un compilatore o un interprete, un debugger, un programma per disegnare l'interfaccia utente (finestre, pulsanti e così via) e per la gestione delle risorse (icone, puntatori ecc.), documentazione in linea (ovvero direttamente consultabile sul monitor del computer, senza dovere più sfogliare dei manuali cartacei), utilità per il controllo dell'efficienza del programma sviluppato e molti altri accessori, tutti progettati per cooperare tra loro nel modo migliore. E tutti utilizzabili a partire da un unico programma principale. Insomma, con i moderni linguaggi di programmazione chi volesse realizzare in proprio degli applicativi software può essere sicuro di venire assistito nel migliore dei modi e la creazione di piccole utilità dall'aspetto professionale diventa, se non proprio facile, sicuramen-

Un grande aiuto grazie alle macroistruzioni

```
Procedura Calcola_Iva()
   Con BarreStrumenti(8)
      .Sinistra = 463
      .Superiore = 95
   Fine Con
   CellaAttiva.FormulaR1C1 =
   "=SOMMA(R[-3]C[2]:R[22]C[2])"
   Intervallo("B5").Seleziona
   Selezione.Stile = "Percentuale"
   Intervallo("B5").Seleziona
   CellaAttiva.FormulaR1C1 = "=+B:R[-1]C"
   Intervallo("B5").Seleziona
Fine Procedura
```

Forse a prima vista possono sembrare poco comprensibili, ma, una volta capita la logica che ne sta alla base, le macroistruzioni si rivelano degli strumenti decisamente utili. In pratica, permettono di creare delle sequenze di comandi, anche di una certa complessità, che possono essere fatte eseguire automaticamente dal programma ogni qualvolta se ne ha la necessità. Ormai da qualche anno tutti i più diffusi fogli elettronici, elaboratori di testi o database sono dotati della possibilità di creare delle macro. Per impiegarli non è necessario essere esperti di programmazione, si tratta solo di armarsi di pazienza e spendere un po' di tempo per imparare il linguaggio usato. Una volta appreso l'uso delle macro non ne potrete più fare a meno.

Ecco due semplici esempi di macro. Quella sopra si riferisce a Excel e permette di calcolare l'Iva su una determinata cifra ottenuta come somma del contenuto di una serie di celle. La macro a destra appartiene invece a Word e può essere usata per intestare un foglio (in questo caso si riferisce ai consigli degli esperti di *Pc Open*). Come si può vedere, a parte le terminologie differenti a causa della diversità degli applicativi, la logica alla base delle due macro è molto simile.

```
Sub MAIN
FileNuovo .Modello = "Normal", .ModelloNuovo =
0
Stile "Titolo 1"
Inserisci "Pc Open"
InserisciPar
Inserisci "In ufficio, in casa, nel tempo
libero"
InserisciPar
InserisciPar
Stile "Titolo 2"
```

COMPRENDERE

Le parole della programmazione

Compilatore
Applicazione fornita con il linguaggio di programmazione che ha il compito di leggere le istruzioni, traducendole e riscrivendole in linguaggio macchina; quando si compila un programma si ottiene un file che può essere direttamente eseguito.

Debugger
Programma che agevola il non facile compito di correzione degli errori che si commettono durante la creazione di un applicativo. Il debugger permette di eseguire un'istruzione per volta, di identificare del tipo di errore e di eseguire molte altre operazioni di verifica.

Editor
Semplice elaboratore di testi che consente di scrivere e di salvare in un unico file tutte le istruzioni che costituiscono un programma; gli editor moderni sono dotati di sofisticate funzioni espressamente dedicate alla programmazione, come, per esempio, l'uso di diversi colori per distinguere le parole del linguaggio utilizzato in funzione del loro significato informatico.

Ide
Ambiente di sviluppo integrato (in inglese Integrated development environment): definisce gli strumenti e i programmi di utilità che sono necessari per creare degli applicativi a partire da un ambiente comune e studiati per lavorare insieme.
La maggioranza dei moderni linguaggi seguono questo concetto.

Interprete
Fa parte del linguaggio di programmazione e ha il compito di leggere e tradurre in linguaggio macchina le istruzioni; questa traduzione viene effettuata quando si vuole far eseguire dal computer un programma. L'interprete si differenzia dal compilatore perché non crea un applicativo eseguibile.

Linguaggi di programmazione
Veri e propri linguaggi che permettono di comunicare con il computer usando delle parole un po' più simili a quelle che utilizziamo per dialogare, al posto di quelle del linguaggio macchina, più difficili da memorizzare e da comprendere.

Linguaggi macro
Semplici linguaggi di programmazione forniti con molti dei principali programmi applicativi in commercio (videoscrittura, fogli di calcolo, database e così via) che permettono la personalizzazione dell'applicazione e l'automazione di alcune funzioni.

Linguaggio macchina
È l'unico linguaggio che un computer è in grado di capire; sfortunatamente è costituito solamente da sequenze di "1" e "0" e quindi risulta totalmente incomprensibile per l'uomo.

Programma
Insieme di istruzioni che dobbiamo fornire al calcolatore per spiegargli cosa vogliamo che faccia.

te alla portata di chi voglia dedicarvisi. Un'importante testimonianza di questo fatto è, per esempio, il successo nel mondo Windows di Visual Basic di Microsoft, che si è diffuso molto proprio grazie alla velocità ed alla semplicità con cui con questo linguaggio di programmazione si riescono a realizzare applicazioni che possono andare anche ben al di là delle piccole utilità.

PER INIZIARE SUBITO: I LINGUAGGI MACRO Abbiamo detto che uno dei vantaggi che si ottengono imparando un po' di programmazione è quello di riuscire a risparmiare tempo e diventare più produttivi, utilizzando meglio gli applicativi software a nostra disposizione. Come può ottenere questi risultati chi, ancora, non se la sente di investire dei soldi nell'acquisto di un pacchetto di sviluppo? Molti di voi, magari senza saperlo, hanno già a disposizione dei particolari linguaggi di programmazione: si tratta dei linguaggi macro. Questi sono dei linguaggi abbastanza semplici da utilizzare che vengono forniti con gli applicativi più diffusi, allo scopo di personalizzarne e semplificarne l'uso quotidiano. Hanno, per esempio, un loro linguaggio macro, programmi come Word, WordPro, Excel, Lotus 1-2-3, Access e molti altri ancora.

Solitamente le parole dei linguaggi macro sono molto simili ai comandi del programma a cui appartengono e, quindi, per un utente che lavora da molto tempo con un certo prodotto risulta semplice iniziare a realizzare qualche piccola automazione. Nel caso delle macro, una volta scritta la nostra utilità, sarà poi l'applicazione a fare da interprete e ad eseguire autonomamente al proprio interno la sequenza di istruzioni che abbiamo dato. Possiamo così realizzare con i programmi a nostra disposizione delle piccole utilità che possono aiutarci a semplificare notevolmente il nostro lavoro.

Ovviamente i linguaggi macro sono limitati dal tipo di applicazione a cui appartengono, ma chi farà quel piccolo sforzo necessario per imparare il linguaggio macro relativo al pacchetto che usa più spesso, sarà presto ricompensato da una maggiore velocità e semplicità nel lavoro quotidiano.

Inoltre, la maggior parte dei linguaggi macro è simile ai linguaggi di programmazione veri e propri, quindi, chi dovesse imparare bene un linguaggio macro otterrebbe automaticamente il vantaggio di potere facilmente passare ad un linguaggio generico, una volta che le sue esigenze lo richiedessero. Per esempio, ultimamente Microsoft sta dotando tutte le sue principali applicazioni di un comune linguaggio macro che viene chiamato Visual Basic for Applications e che, come si può intuire dal nome, non è altro che un "dialetto" del Visual Basic.

NON SERVE ESSERE DEGLI ESPERTI Con i linguaggi di programmazione attualmente in commercio, programmare un computer non è più una cosa riservata a pochi esperti, ma un qualcosa a cui può dedicarsi chiunque voglia migliorare l'utilizzo del suo personal; un ottimo ed economico metodo per iniziare subito e in modo produttivo, è quello di utilizzare il linguaggio macro del programma che si usa quotidianamente: in breve potreste ritrovarvi ad avere automatizzato tutte quelle procedure che vi facevano perdere così tanto tempo. ●

Il motore degli help di Windows

Come cambiare i colori degli aiuti "in linea"

Tutti gli applicativi dedicati all'ambiente Windows dispongono di una documentazione in linea in cui vengono riportate informazioni che di sovente sono assenti su quella cartacea. La comodità degli help di Windows è che tutti le applicazioni usano lo stesso "motore" per la visualizzazione delle informazioni di aiuto per cui l'utente si trova subito a suo agio nella consultazione della documentazione di un nuovo programma. Il principio sul quale si basano i documenti degli help di Windows è quello degli ipertesti: riferimenti all'interno delle varie pagine rimandano a altri punti del manuale che, a seconda di come è stato progettato, può essere consultato in maniera proficua anche senza passare attraverso il sommario delle sezioni e l'indice principale. Gli help poi, si richiamano tutti allo stesso modo, basta premere il tasto *F1* all'interno di qualsiasi applicazione e immediatamente compare il relativo aiuto in linea.

Pochi sanno che anche i documenti di aiuto possono essere in qualche modo personalizzati dagli utenti che li leggono in modo indipendente dalla "volontà" di chi ha creato il file di aiuto. Windows mette infatti a disposizione dei più esperti alcune variabili per modificare i colori di sistema degli help. È un trucco che alcuni programmatori di help usano per le personalizzazioni più evolute dei file ma che di solito viene invece trascurato.

Non c'è però, come per altri parametri di Windows, la possibilità di cambiare i valori che influenzano gli aiuti in modo semplice, passando cioè attraverso il *Pannello di controllo* o tramite applicazioni particolari, a meno di non creare un'applicazione specifica per questo tipo di operazione.

Piuttosto è necessario modificare a mano i file di configurazione dell'ambiente grafico Microsoft, in particolare il *win.ini*.

Come già fatto altre volte usiamo per le nostre operazioni su questi file l'Editor di Sistema (il nome Dos del programma è *sysedit.exe* e la sua collocazione è all'interno della directory *c:\windows\system*). Aggiungete l'icona di questo programma all'interno di un gruppo di Program Manager se siete abituati ad apportare frequentemente variazioni ai file di configurazione del sistema operativo Ms Dos di Windows.

Le variabili che di Windows che ci interessano sono contenute nella sezione *[Windows Help]* di *win.ini*. Una volta localizzata questa porzione del file, se non c'è potete crearla voi, vi troverete probabilmente solo alcuni parametri che riguardano la definizione della dimensione che le finestre di Winhelp devono assumere al momento dell'apertura dell'applicazione. Questa parametri sono controllati dalle due variabili *H_WindowPosition* e *M_WindowPosition*. Questa serie di istruzioni ci interessa poco poiché le modifiche alle due variabili menzionate vengono accettate solamente dai file *hlp* che non utilizzano impostazioni proprietarie.

Un parametro che non è presente di default è *JumpColor* che consente di impostare il colore che avranno le stringhe ipertestuali. La definizione della variabile avviene facendo seguire al simbolo di uguale tre valori numerici che corrispondono alle intensità di colore rosso, verde e blu che andranno a comporre il colore appunto delle stringhe ipertestuali. I tre valori del formato Rgb devono essere compresi tra gli estremi 0 e 255.

Altre variabili, sempre pertinenti l'ambiente degli help di Windows sono *PopupColor*, *MacroColor*, *IFJumpColor* e *IFPopupCo-*

L'help in linea di Word 6, come appare prima e dopo le variazioni apportate alla configurazione dei colori di Windows.

```
SysEdit - [C:\WINDOWS\WIN.INI]
File  Modifica  Cerca  Finestra
W4GL=0x4000
W4GLR=0x4000
TURBOTAX=0x00080000

[Microsoft Word 2.0]
HPDSKJET=+1

[Windows Help]
M_WindowPosition=[271,45,527,465,0]
H_WindowPosition=[213,160,343,160,0]
C_WindowPosition=[326,142,470,225,0]
JumpColor=0 64 128
PopupColor=189 43 108
MacroColor=148 197 35
IFJumpColor=9 223 14
IFPopupColor=232 0 180


[fonts]
Modern (Plotter)=MODERN.FON
Script (Plotter)=SCRIPT.FON
Roman (Plotter)=ROMAN.FON
Small Fonts (VGA res)=SMALLE.FON
Symbol 8,10,12,14,18,24 (VGA res)=SYMBOLE.FON
MS Serif 8,10,12,14,18,24 (VGA res)=SERIFE.FON
Courier 10,12,15 (VGA res)=COURE.FON
```

Sopra, le righe di win.ini che controllano i colori degli help di Windows. A sinistra, il selettore di colori personalizzati che permette di creare in breve tempo nuove tonalità nel formato Rgb richiesto dal programma di configurazione dell'ambiente grafico Microsoft.

lor. La loro definizione è del tutto analogo a quanto visto per *JumpColor*. Vediamo invece ove all'interno dei file di aiuto di Windows si otterranno le variazioni conseguenti all'introduzione delle nuove variabili all'interno del file *win.ini*. Come detto *JumpColor* è il colore assegnato ai collegamenti ipertestuali standard, quelli cioè che permettono di passare da una all'altra pagina degli help di Windows, il suo valore standard è 0, 128, 0 che corrisponde a un verde un po' sbiadito.

L'altra variabile significativa è *IFPopupColor* che identifica il colore usato per indicare la possibilità di attivare una finestra popup, che scompare cioè quando si effettua un clic con il mouse fuori dall'area della finestra stessa. Le altre variabili sono associate a oggetti usati più raramente all'interno degli help file tradizionali. *MacroColor* è il colore delle stringhe alle quali sono associati comandi macro di Winhelp usati, per esempio, per richiamare i file di aiuto presenti in altri documenti *hlp*. Per ottenere velocemente i valori dei parametri Rgb associati a ciascun colore potete usare l'applicazione *Colori* del *Pannello di Controllo* di Windows. Nella finestra che permette la definizione dei colori personalizzati potete infatti effettuare qualsiasi prova di colore e ottenere i tre valori desiderati.

Va ricordato che le modifiche al file *win.ini* per quanto riguarda la sezione Winhelp non richiedono, come molte altre applicazioni di questa categoria, il riavvio dell'ambiente grafico per poter essere messe in opera. È sufficiente lanciare nuovamente l'applicazione di consultazione dei file help, dopo aver salvato il contenuto del file *win.ini*, per vedere l'effetto delle variazioni apportate.

Per reimpostare il comportamento standard di Winhelp, riportare cioè i colori ai valori originali predefiniti da Microsoft, è sufficiente eliminare la definizione delle variabili all'interno del file *win.ini*.

Corel Draw 5 e 6

L'inventario di un disegno

Corel Draw è un programma veramente ricco di funzioni, e alcune di queste non sono tanto dedicate al disegno vero e proprio, quanto alla sua gestione. Sapevate che gli oggetti vettoriali di un disegno nascondono un foglio di calcolo al quale potete facilmente accedere?

Potrete cioè disporre di uno strumento di calcolo che potrete modificare, esportare oppure stampare direttamente. Questo foglio ha una struttura di default che prevede la descrizione di alcune colonne quali nome, costi, commenti e altro ancora.

Inoltre, se disegnate la pianta del vostro appartamento, una componente elettrica o un oggetto qualsiasi, potrete memorizzarne, senza mai uscire dal programma e nemmeno dal disegno aperto, le informazioni riguardanti il prezzo d'acquisto, il costo dei mobili (o la lista delle componenti) del documento attivo.

Vi basta selezionare un oggetto, aprire il menu Info/Oggetti e fare clic sull'icona Foglio di calcolo (in Corel Draw 6, solo per Windows 95, selezionate il menu Tools/Object Data). Inserite il nome e il valore, oppure aggiungete, eliminate colonne.

Procedete nello stesso modo per tutti gli oggetti che desiderate descrivere o, per quelli contenuti nelle librerie di programma, che volete analizzare. Infine, selezionate tutte le informazioni e visualizzate il foglio di calcolo: disporrete così di un inventario completo di ciascun elemento del disegno.

Object Data Manager

File Edit Field Options Preferences

1: Name

	Name	Cost	Comments	CDRS
1		$0,00		7925
2				7926
3				7927
4				7928
5				7929
6				7930
7				7931
8				7932
9		$0,00		7933
10		$0,00		7934

OTTIMIZZARE

Pkzip e Pkunzip

L'archiviazione di dati compressi

Distribuito in inglese e in versione shareware, il programma *Pkzip* permette di comprimere i file in modo da ridurne l'occupazione in termini di byte e megabyte. Imparare a sfruttare al meglio questo programma significa anche organizzare e ottimizzare lo spazio del proprio hard disk. Per prima cosa, dovete passare in rassegna tutti i file che avete al momento su disco e fare subito una selezione di quelli che usate spesso e quelli che invece utilizzate raramente o addirittura mai (sono semplicemente archiviati).

Ripulite tutto il superfluo, e iniziate a sfruttare *Pkzip* per salvare i vostri dati su una serie di dischetti o su altri supporti rimovibili. Il programma funziona sia in Dos sia in Windows ed è sicuro e affidabile al punto da essere diventato uno standard nel mondo dei Pc. *Pkzip* non va confuso con i programmi di compressione che operano in tempo reale, ossia mentre state usando il computer e senza aver bisogno di alcuna istruzione particolare (si veda la scheda *Usare Dos* di *Pc Open 4*). Rispetto a questi ultimi ha lo svantaggio di dover essere lanciato ogni volta che si vuole comprimere un file ma è anche in grado di garantire risultati migliori rispetto a programmi come Drivespace o Stacker.

Torniamo a *Pkzip*. Per poterlo usare è importante imparare almeno i comandi fondamentali, in modo da riuscire a effettuare la compressione dei file senza dover consultare l'aiuto del programma. Supponiamo di essere nella directory *c:\pcopen*, che contiene, tra gli altri, dieci file di testo (*doc*) e di volerli comprimere. La riga di comando sarà *pkzip <nome file di destinazione> <file o lista dei file da comprimere>*.

Vi consigliamo di usare per il file di destinazione, un nome che vi permette di ricordarne il contenuto. Nel nostro caso, ad esempio, scriveremo *c:\pcopen> pkzip esempio *.doc* (il principio di uso dei caratteri jolly, asterisco e punto di domanda, è analogo a quello del comando dir del Dos, l'asterisco significa dunque qualsiasi sequenza di caratteri mentre il punto di domanda equivale alla "formula" qualsiasi carattere singolo). Il file esempio verrà creato automaticamente con l'estensione *zip* e memorizzato nella directory in cui vi trovate (verificatelo con il comando *dir*).

Se il vostro scopo è quello di guadagnare spazio, sarà nel vostro interesse cancellare i file appena compressi ; per fare ciò avete due possibilità: effettuare la compressione con *Pkzip* e dopo di ciò cancellare i file con il comando classico del, oppure demandare l'operazione direttamente al programma di compressione. Sempre per lo stesso esempio, dovrete allora usare l'istruzione *pkzip -m esempio *.doc* e, man mano che i file vengono compressi e trasferiti (la m sta per move) nel file finale *esempio.zip*, saranno cancellati.

Se preferite memorizzare il file compresso direttamente su dischetto, potete usare il comando *pkzip a:esempio *.doc*, è però un'operazione sconsigliata perché "affatica" inutilmente il floppy disk, meglio creare il file su disco fisso e quindi effettuare una copia su dischetto con i comandi del Dos.

Per comprimere un solo file, dovete necessariamente scrivere il nome per esteso *pkzip esempio consigli.doc*, al contrario se volete comprimere l'intero contenuto della directory nel file esempio.zip, è sufficiente pkzip esempio. Imparate almeno le istruzioni base di Pkzip, potrete, in questo modo, risparmiare termpo prezioso. Di seguito vi elenchiamo alcuni trucchi per utilizzare al meglio Pkzip.

Pkzip E:disco -rp: salva l'intero disco fisso nel file disco.zip sull'unità E (ad esempio, quella di un disco rimovibile) mantenendo traccia di tutte le directory e delle loro diramazioni.

Pkzip E:disco -a+ -rp: come sopra, comprimete l'intero disco fisso su *E* portando però a zero l'attributo dell'unità dell'archivio e prepararlo a ricevere successivi salvataggi incrementali, ovvero:

pkzip E:disco1 -i: in questo modo disco1.zip riceverà solo i file che sono stati creati o modificati dopo il precedente salvataggio

Pkzip a:esempio -&: se, nonostante la compressione, il file esempio.zip non può essere contenuto in un dischetto da 1,44 MB, potete dividerlo in più parti, in questo modo potete salvarlo ripartito su più dischetti in sequenza (sarà il programma stesso a chiedervi di inserire i dischetti necessari a memorizzare il tutto).

È anche possibile cancellare alcuni file da un archivio, per fare ciò usate l'opzione *-d*, (per esempio, *pkzip esempio -d test.old* cancella il file *test.old* dall'interno del file compresso *esempio.zip*).

A fianco di *Pkzip* ci sono altri due programmi che consentono di decomprimere gli archivi creati con i comandi visti in precedenza e, volendo, di creare archivi che siano in grado di decomprimersi in modo autonomo, senza avere cioè bisogno di un programma specializzato.

Questa seconda operazione è svolta dal programma *zip2exe*, il comando *zip2exe esempio*, crea un file esempio.exe capace di decomprimersi automaticamente senza dover ricorrere al programma *Pkunzip*.

Quest'ultimo effettua l'operazione inversa rispetto a *Pkzip*. Il suo uso è

```
Prompt di MS-DOS

Usage:  PKZIP [options] zipfile [@list] [files...]

-a              Add files
-b[drive]       create temp zipfile on alternative drive
-d              Delete files
-e[x,n,f,s,0]   use [eXtra|Normal (default)|Fast|Super fast|NO compression]
-f              Freshen files
-l              display software License agreement
-m[f,u]         Move files [with Freshen | with Update]
-u              Update files
-p|P            store Pathnames|p=recursed into|P=specified & recursed into
-r              Recurse subdirectories
-s[pwd]         Scramble with password [If no pwd is given, prompt for pwd]
-v[b][r][m][t][c] View .ZIP [Brief][Reverse][More][Technical][Comment] sort by
  [d,e,n,o,p,s] [Date|Extension|Name|natural Order(default)|Percentage|Size]
-&[f|l|u        Span disks [Format|format Low density|Unconditional format|
  ul|w|v]        Unconditional Low density|Wipe disk|enable dos Verify|
  [s[drive]]         Back up entire disk w/ subdirs (-rp) [drive to back up]]

*** For more information, please consult the user manual ***
Press 1 for basic options, 3 for advanced options, 4 for trouble shooting
options, any other key to quit help.
```

Inserendo al prompt del Dos il comando Pkzip senza alcun parametro si ottiene una descrizione sintetica della sintassi del programma. Premendo poi il tasto "2", l'applicazione di compressione elenca in modo più dettagliato le funzionalità di base.
Sempre dalla linea di comando è possibile ottenere anche l'elenco dei comandi avanzati, premendo in questo caso "3" dopo aver lanciato il programma senza alcun parametro, oppure una breve lista del metodo di risoluzione dei più comuni problemi di funzionamento dovuti a incompatibilità con alcuni tipi di computer (con il tasto "4").

molto semplice. Riportiamo alcuni esempio che possono essere utili nelle situazioni più comuni:

pkunzip esempio: è il comando per decomprimere il file *esempio.zip*;

*pkunzip esempio *.doc*: estrae dal file compresso *esempio.zip* tutti i file con estensione *doc*;

pkunzip a:esempio -d: permette la decompressione del file *esempio.zip* conservando la struttura delle directory memorizzata all'interno del file compresso e creando automaticamente tutte le directory a partire da quella attiva.

Dos
Cambiare l'identificativo del cd rom

Quando si installa un lettore di Cd Rom, il programma di configurazione sceglie in modo autonomo la lettera da assegnare alla nuova unità. Questa definizione è fatta attraverso il programma *mscdex* che aggiunge al Dos le estensioni necessarie per "vedere" il drive per Cd.

Di solito al lettore di Cd Rom è assegnata la prima lettera seguente quelle che identificano i dischi fissi presenti nel computer. Se nel sistema c'è un solo disco fisso il lettore di Cd sarà identificato dalla lettera *d:*, se invece il sistema dispone di più hard disk al drive per Cd sarà assegnata la lettera *e:* e via dicendo.

Se pensate, in un prossimo futuro, di aggiungere un nuovo disco fisso al computer, potrebbe essere utile assegnare al drive per Cd Rom una lettera differente dalla prima che segue gli hard disk già al momento dell'installazione. In questo modo, dopo l'aggiunta del nuovo disco fisso non dovreste modificare i riferimenti al lettore di Cd Rom creati dalle applicazioni Dos e Windows.

Infatti, se, per esempio, all'interno di Windows installate un'applicazione che richiede che il Cd Rom sia inserito nel lettore per poter funzionare, nella finestra *Proprietà* dell'icona del programma troverete il riferimento al drive per Cd. Mutando la lettera identificativa del Cd Rom, sarete costretti ad aggiornare anche tutti questi riferimenti poiché Windows non è in grado di effettuare autonomamente questa operazione. Per questo motivo può essere conveniente assegnare al lettore di Cd una lettera superiore alla *d:*.

Per fare ciò dovete modificare il file *autoexec.bat* che contiene le istruzioni di configurazione del drive. Aprite questo file con un normale editor, va bene l'*edit* di Ms Dos oppure *sysedit.exe* all'interno di Windows (si trova nella directory *\windows\system*), e localizzate la linea che contiene l'istruzione di caricamento di *mscdex.exe*.

Il parametro che serve per variare la lettera assegnata al drive è */L:X*, ove la lettera *X* rappresenta appunto l'identificativo assegnato al lettore di Cd Rom. Questo parametro potrebbe non essere presente nel linea di comando di *mscdex* poiché il programma utilizza la prima lettera disponibile nel caso non venga forzato alcun assegnamento.

Aggiungendo il comando */L* potete dunque assegnare al drive una lettera differente da quella standard. Ma non potete scegliere un identificativo a piacere. La lettera selezionata deve essere infatti "inferiore" all'ultimo identificativo di drive definito come valido dall'istruzione *lastdrive* che si trova all'interno del file *config.sys* (che potete modificare anch'esso tramite *sysedit*).

Non conviene scegliere per il drive dei Cd una lettera troppo alta poiché ogni identificativo in più aggiunto tramite *lastdrive* consuma qualche byte di memoria del sistema anche se non viene fisicamente "mappato" ad alcun volume, sia esso un disco fisso, un Cd Rom o altro, del computer.

Perché tutte queste modifiche abbiano effetto dovete riavviare il computer. Prima di fare ciò potete anche controllare che il vostro sistema stia usando la versione più aggiornata di *mscdex.exe*. I programma di configurazione dei Cd Rom, di norma, installano una propria versione delle estensioni per compact disc che non è necessariamente quella più recente.

Mscdex viene fornito anche con il Dos, dalle versione 6.0 in poi. Verificate dunque le date e le dimlensioni dei file della versione che state usando, quella cioè alla quale fa riferimento il comando all'interno di *autoexec.bat* e quelle contenute nelle directory del Dos e di Windows. Le versioni italiane più aggiornate, sono fornite con il Dos 6.21 e 6.22, hanno dimensioni di 25.492 byte. ●

Dialogare con gli altri lettori e con la redazione è facile
Compilate la scheda e seguite le indicazioni a pagina 162

Wordperfect 6.0 per le equazioni

Utilizzo spesso, per i miei studi, equazioni matematiche piuttosto complesse. Il problema è che volendo redigere dei documenti di testo che le contenga, non posso fare altro che inserire lunghe e illeggibili istruzioni di programmazione. Esistono altre possibilità?

Giuseppe Cipriani

Tutti i programmi di elaborazione testi di un certo calibro mettono a disposizione una serie di funzioni per la gestione di formule complesse come quelle matematiche.

Analizziamo, in questo caso, come si usa questa funzione con Wordperfect. Dopo aver aperto un nuovo documento, per comporre graficamente un'equazione dovete per prima cosa attivare la voce *Equazione* da menu *Grafica*. In tal modo aprirete la finestra *Editor equazioni* formata, nella parte superiore, da una barra di icone e un menu, mentre sul lato sinistro vi è una colonna che visualizza una lista di simboli speciali e delle funzioni disponibili.

Questi simboli non sono altro che l'effetto della selezione fatta a partire da una libreria che potete aprire facendo clic sul tasto dei spazi. Al centro di questa finestra sono visibili due comandi: quello dedicato alla scrittura dei codici che il sistema si occuperà di trascrivere nei campi sottostanti, e quello dedicato all'equazione in forma grafica. I simboli esponenziali, gli indici e le parentesi vengono inserite direttamente da tastiera. I caratteri speciali (vale a dire simboli matematici e codici di sistema), o le funzioni matematiche (radici, elevazioni a potenza, divisioni, e così via), dovranno essere selezionati da una delle otto librerie visualizzate sotto forma di lista (per importare un elemento nella linea di testo, selezionatelo e fate doppio clic con il mouse).

Notate che, per quanto riguarda il posizionamento di tutti i caratteri inseriti direttamente da tastiera, non avrete alcun problema. Al contrario, la gestione dei codici di sistema, da cui dipendono la dimensione delle parentesi o l'allineamento verticale, richiede una lunga e paziente esercitazione.

Per intenderci, se scriviamo l'istruzione *Vert 20*, questa si occuperà di posizionare i termini che la precedono 20 punti più in basso rispetto al livello della linea corrente. La trascrizione grafica dell'equazione non è certo immediata durante la fase di immissione dati e, per visualizzare il vostro lavoro, dovete selezionare *Mostra/Rivisualizza* dalla barra dei menu della finestra in cui vi trovate (o fare clic sul pulsante corrispondente).

Se siete soddisfatti del risultato, chiudete pure la finestra con *File/Chiudi*. Siete ora nuovamente nella pagina di scrittura, pagina in cui sarà già stato presente un riquadro contenente l'equazione che avete inserito. Nel caso ciò non fosse vero, verificate il tutto aprendo la voce *Grafica* da menu *Mostra*. Facendo doppio clic sull'equazione, potrete comunque tornare rapidamente all'editor da cui siete partiti; per ritornare al testo, selezionate *File* e quindi *Annulla*. Il riquadro che contiene l'equazione vi mette a disposizione tutte le opzioni tipiche di questo programma, quali bordi e sfondi oppure le maniglie per lo spostamento e il ridimensionamento dell'oggetto.

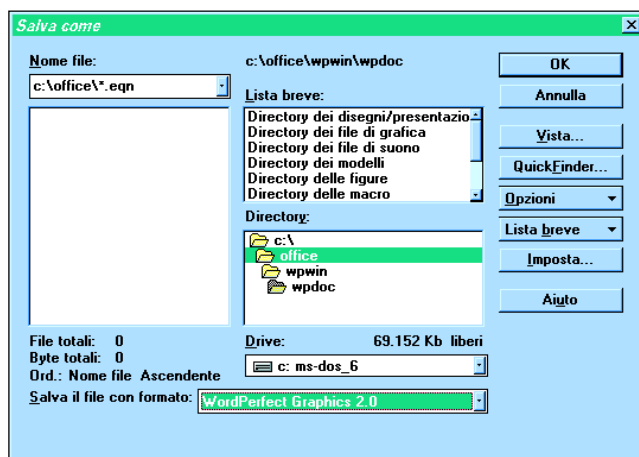
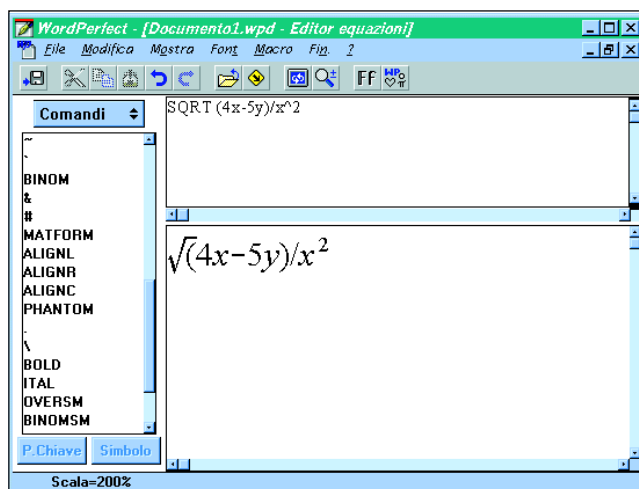
La cosa interessante è che Wordperfect 6.0 vi permette di salvare il vostro lavoro in un file totalmente indipendente dal documento di testo finale; per fare ciò, aprite *File/Salva con nome* (esattamente come fareste nel caso di un documento di tipo standard) e scegliete infine tra il formato grafico (con estensione *wpg*) e il formato testo (con estensione *wpd*).

Program Manager ha la priorità

Un tasto funzione produce un'operazione imprevista rispetto a quella standard svolta normalmente all'interno delle applicazioni. Come fare per riportare tutto alla normalità?

Francesco Redusi

Avete associato una scorciatoia a un tasto funzione. Tale scorciatoia ha la priorità sulla funzionalità standard del tasto nell'applicazione in corso.

Aprite *Program Manager*, digitate il tasto funzione e identificate il programma eseguito (l'esecuzione del programma è purtroppo il solo metodo per identificare il ruolo del tasto funzione). Selezionate l'icona associata a tale programma, e quindi selezionate la voce *Proprietà* nel menu *File* (oppure tenete premuto il tasto *Alt* mentre fate un doppio clic con il mouse sull'icona del programma o la aprite tramite *Invio*). Posizionate la selezione sulla

linea *Tasto di scelta rapida*, e premete *Backspace* (è il tasto posto sopra quello di *Invio*). L'etichetta del tasto di scelta rapida sarà sostituita con la parola *Nessuno*, a significare la cancellazione di qualsiasi associazione Fate quindi clic su *Ok*. Il tasto funzione ritroverà la sua operatività originaria anche in tutte le altre applicazioni.

L'help in linea

Come è possibile riuscire a recuperare le informazioni riguardanti i comandi di Word e di Excel, contenute nel file d'aiuto, senza dover navigare tra finestre e sottofinestre di ricerca?

Carlo Rigoni

In linea generale, tutti i programmi che girano sotto Windows consentono di accedere al file di aiuto tramite il tasto *F1*, il quale associa il modulo aiuto all'applicazione in corso. Spesso accade però di non riuscire a recuperare in poco tempo la pagina delle informazioni relative al comando di cui vogliamo saperne di più, e ci ritroviamo così ad aprire pagine e pagine d'aiuto prima di trovare quella che veramente ci serve.

Esiste un sistema molto rapido ed efficace che permette di conoscere la funzione dei comandi inclusi nei menu; è sufficiente aprirne uno, con il mouse o da tastiera (Alt+lettera di richiamo, ad esempio Alt+F per accedere al menu File) e quindi posizionarsi sul comando desiderato usando i tasti delle frecce della tastiera.

Scorrendo sulla lista dei comandi, questi verranno visualizzati in negativo. Premete *F1* e la pagina d'aiuto di quel comando sarà aperta in un istante.

Creare lettere circolari

So che è possibile con Word realizzare lettere e circolari in modo automatico, ma la sola parola base di dati o query mi mette in difficoltà. Come posso creare un archivio di nomi e indirizzi, o usare quello che ho già, in modo da poter sfruttare questa funzionalità di Word con l'aggiunta magari di oggetti grafici, quale il logo della mia società, o di file sonori?

Alberto Locarsi

Realizzare una circolare può diventare ormai una semplice operazione di pochi minuti senza più dover necessariamente ricorrere a complessi programmi di mailing o a database indipendenti, spesso difficili da utilizzare nonché costosi.

Per creare una circolare dall'aspetto professionale non dovete quindi essere degli specialisti, basta acquisire alcuni concetti di base. Il primo passo consiste nell'immettere i dati relativi ai propri clienti o comunque riguardanti i destinatari della circolare; qualora si disponesse già di un database contenente tutti i dati di nostro interesse, è possibile utiliz-

Lettere tipo...
Etichette indirizzi...
Buste...
Catalogo...
Ripristina formato normale...

zarlo senza dover apportare alcuna modifica. Occorre semplicemente verificare che questo sia compatibile, ovvero che sia già nel formato *doc*, impiegato da Word stesso, oppure negli standard di Excel o Works (sempre di casa Microsoft), e ancora di formato *rtf* ottenibile da un qualsiasi altro database. Per inserire tutte le informazioni o per personalizzare una base di dati aprite un nuovo documento, anche vuoto, e quindi dal menu *Strumenti* selezionate la voce *Stampa* unione: entrerete nella finestra di dialogo generale che vi guida nella sequenza delle operazioni da compiere.

In primo luogo occorre aprire il menu *Crea* la voce *Lettera tipo*, in cui il programma propone due possibilità: utilizzare il file corrente o aprirne uno nuovo vuoto. La fase successiva consiste nell'apertura di un database precedentemente costituito o nella creazione di un nuovo archivio. Con il tasto *Dati* ha inizio l'inserimento vero e proprio del vostro database (*Crea origine dati*). Tredici sono le intestazioni predefinite dei campi che saranno inclusi nella circolare; in base alle vostre esigenze, potrete decidere di utilizzarne alcuni o aggiungerne altri, nei quali inserirete poi i vostri valori.

Fate attenzione a non superare mai i quaranta caratteri di lunghezza nelle descrizioni dei campi e a non includere i caratteri speciali « » che sono quelli di definizione del campo di unione. Confermate la scelta con il tasto *Ok*, e il programma vi chiederà di salvare il file. Entrate in *Modifica* e selezionate il vostro file: la nuova finestra di dialogo *Modulo dati* vi consentirà di iniziare il lungo lavoro di inserimento di tutti i record (un contatore, nella parte bassa della finestra, tiene aggiornato il numero di record inseriti). A lavoro ultimato, fate clic su *Ok*.

Ora dovete includere nella vostra lettera tipo i campi di dati appena definiti. Non siete certo obbligati a selezionarli tutti; infatti, nel momento in cui confermate la definizione dei campi nella finestra *Prepara stampa unione*, alla vostra barra degli strumenti verranno aggiunti automaticamente alcuni pulsanti, tra cui *Inserisci campo unione*. È proprio da qui che selezionerete i vostri campi; portate il cursore del mouse sul documento nella posizione in cui volete, ad esempio, inserire l'intestazione della società, l'indirizzo e il contatto a cui destinare la circolare, e prelevate dalla lista dei campi quelli che portano il nome corrispondente. Fate clic sul pulsante *Visualizza* dati uniti (rappresentato da «» e dalle lettere *ABC*) per visualizzare la vostra circolare correttamente compilata con le informazioni prelevate dal vostro database. Dato che, nella maggior parte dei casi, non invierete certo la circolare a

tutti i nominativi contenuti nella base di dati, prima di entrare nella sezione *Unisci*, è consigliabile aprire la finestra *Opzioni query* (tutto da menu *Strumenti*, *Stampa unione* oppure con il pulsante *Prepara stampa unione*) e impostare i parametri per la selezione dei destinatari di quella specifica circolare. Due sono le schede a vostra disposizione: *Filtra i record*, in cui indicare i campi su cui effettuare la selezione, il criterio e il valore (ad esempio, volete estrarre dal database solo i record il cui Cap sia <= di 35050).

La seconda scheda (*Ordina i record*) vi permette infine di ordinare la selezione inserendo fino a tre chiavi di ordinamento (a scelta, in modo crescente o decrescente). Per quanto riguarda l'inserimento di disegni, grafici, di appunti multimediali o di altri documenti di testo, il principio a parte il fatto che tale operazione è compiuta a partire dalla tabella del database.

Potete usare la finestra di dialogo *Modulo dati* e fare clic sul tasto *Origine* per visualizzare la struttura della vostra base di dati, e da qui posizionarvi in uno dei campi e scegliere da menu principale la voce Inserisci e quindi Immagine (nel caso di disegni), *Oggetto* (per grafici e appunti multimediali) oppure *File* per i documenti di testo.

Tornate al vostro documento da menu *Finestra* o con il pulsante *Documento principale* di stampa unione e posizionate il cursore nel punto in cui inserire, ad esempio, il campo contenente il logo della vostra società.

Nel caso dobbiate inserire del testo potete, in alternativa, usare i *Codici di campo*, ovvero istruzioni racchiuse fra i delimitatori "{ }". Per fare un esempio, con il codice di campo *{INCLUDITESTO "c :\pc-open\prova.doc"}* potrete inserire il testo contenuto nel file *prova.doc* nel vostro documento. Per visualizzare i codici di campo o i risultati del campo, premete *Alt+F9*. Ora potete tranquillamente stampare le vostre circolari, inviarle in posta elettronica o semplicemente salvarle in un file che utilizzerete in un'altra occasione attraverso i pulsanti *Unisci su stampante*, *Stampa unione* (o *Unisci* da finestra *Modulo dati*). Se in fase di stampa compaiono i campi di unione al posto dei dati, controllate che la casella *Codici di campo* nella scheda *Stampa* (da menu *Strumenti/Opzioni*) sia disattivata, quindi tornate al documento principale e fate clic sul tasto *Stampa unione* della barra degli strumenti.

Evitate in ogni caso di stampare passando attraverso la funzione *Stampa* del menu *File*, otterreste la sola stampa del documento attivo e non delle circolari che avete appena creato.

Arrotondare le ore con Excel

È possibile arrotondare i valori di tipo data con Excel? Mi spiego. Se in una cella ho 10:28 (hh:mm), come faccio ad avere 10 (hh), se ho 10:32, come faccio ad avere 11. Se i minuti sono inferiori a 30 l'ora deve rimanere invariata, se i minuti sono superiori a 30 bisogna invece aggiungere un'ora.

Antonio Battafarano

Le funzioni di arrotondamento sono disponibili solamente per i numeri in formato standard e non per le date che vengono trattate dai fogli elettronici in modo del tutto differente. In ogni caso è possibile ottenere l'arrotondamento desiderato, qualunque sia il foglio elettronico che si sta usando ricorrendo a un piccolo stratagemma.

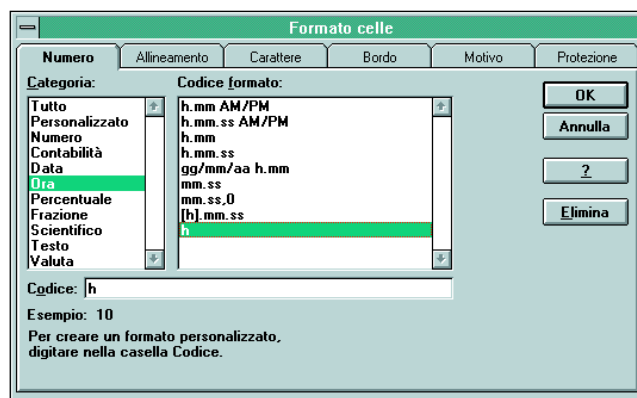
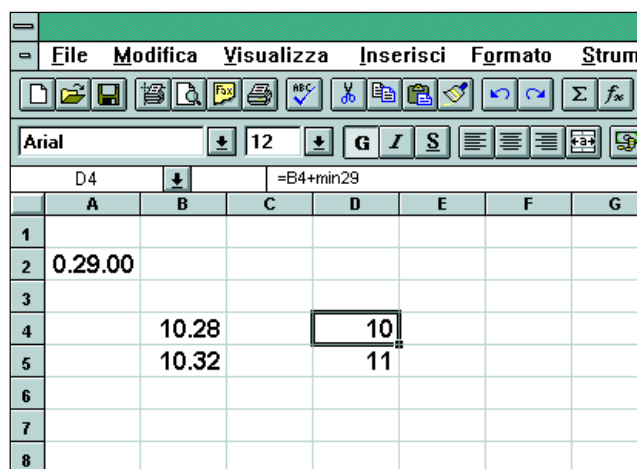



Figura 1.

Figura 2.

Basta infatti scegliere una rappresentazione che consideri solamente la parte "oraria" di un determinato valore, dopo aver opportunamente regolato questo valore. La stampa della sola ora si ottiene impostando un formato personalizzato dal quale va tolta l'indicazione dei minuti. In Excel sceglierete i comandi *Formato celle* e *Numero* e impostate poi un formato personalizzato costituito dalla sola lettera *h* (*figura 1*).

Se applicate questo formato ai due valori di prova otterrete il medesimo risultato, a dimostrazione che l'arrotondamento così definito non usa la funzione di estrazione degli interi desiderata.

Per correggere il tiro, basta aggiungere ai due valori da stampare 29 minuti. In questo modo i valori che rientrano nella prima mezz'ora di ciascuna ora rimarranno invariati mentre quelli che superano la prima mezzora passano automaticamente all'ora successiva.

Per agevolare la somma dei 29 minuti richiesti dalla nostra formula, possiamo definire una cella chiamata *min29* (*figura 2*) che contenga appunto il valore desiderato (00:29:00) che può essere in questo modo aggiunto a ciascuna ora che si desidera arrotondare senza fare riferimento assoluto alla cella in cui si trova, ma specificando solamente il nome della variabile.

Numerazione dei capitoli

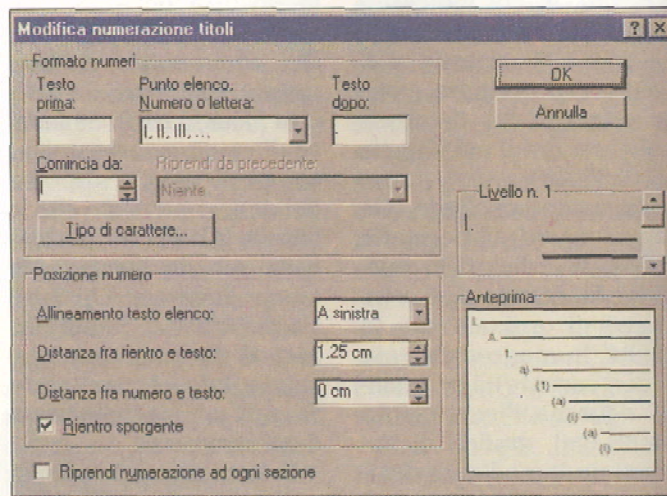
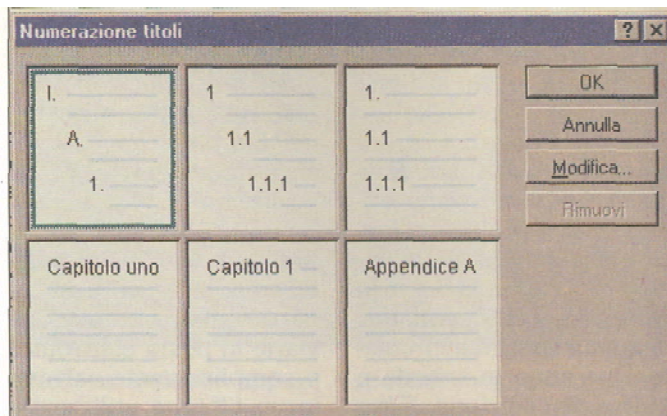
E possibile effettuare la numerazione automatica dei capitoli che compongono un testo di una certa complessità, senza dover inserire manualmente i numeri che li contraddistinguono?

Valerio Masteri

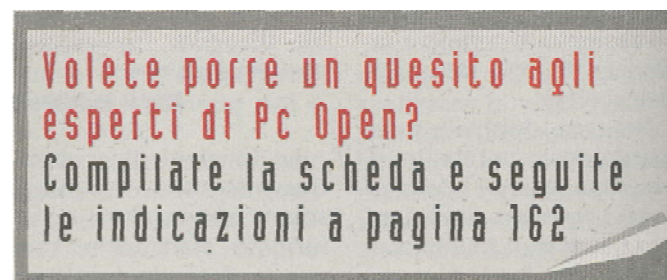
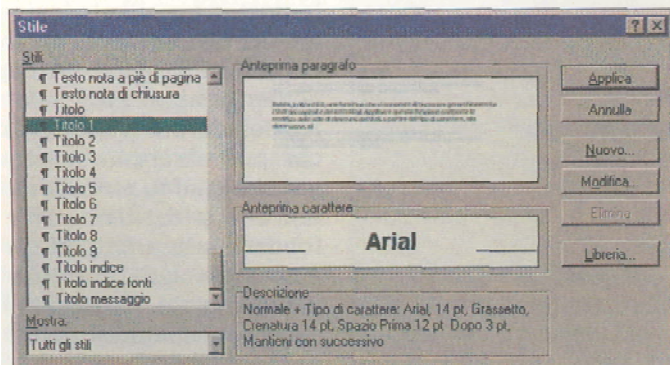
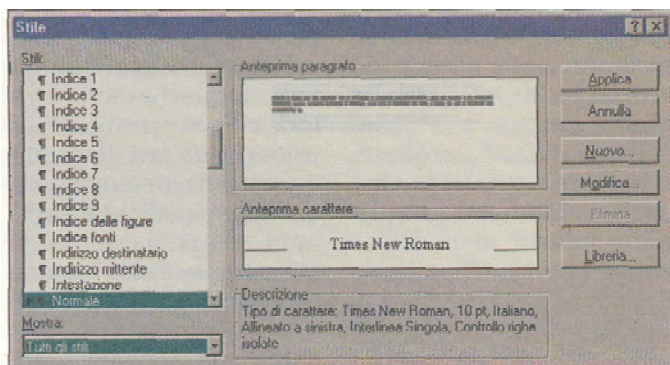
Esiste, in Word 6.0, una funzione che consente di numerare gerarchicamente i titoli dei capitoli e dei sottotitoli. Applicare questa funzione comporta la modifica dello stile di ciascuno dei titoli, a partire dal tipo di carattere, alla dimensione, allo stile, e così via. Per ripristinare le impostazioni di partenza dovrete ricordarvi di applicare nuovamente gli stili vecchi (annotate perciò tutti i parametri che avete usato).

Iniziate selezionando il titolo del primo capitolo e attivate la voce *Formato/Stile* dalla barra dei menu. Nella finestra di dialogo che verrà aperta, troverete il campo *Mostra* nel quale dovrete selezionare l'opzione *Tutti gli stili*. Nel campo *Stili* verranno visualizzati tutti i nomi di tutti gli stili contenuti; selezionate *Titolo 1* e fate clic sul tasto *Applica*.

A questo punto vi ritroverete automaticamente nella pagina di testo (ricordate che avete perso tutte le vostre personalizzazioni della pagina) in cui dovrete ora selezionare il primo sottotitolo dello stesso capitolo e ripetere di nuovo l'operazione: questa volta fate però clic su *Titolo2*. Proseguite nello stesso modo per tutti i sottotitoli successivi (*77-tolo3*, *Titolo4*, e così via). I titoli dei capitoli che seguono dovranno ricevere, naturalmente, il medesimo trattamento.

Ultimata questa prima fase, selezionate il testo e aprite la voce *Formato/Numerazione titoli*, entrate in *Modifica* e fate tutte le prove che desiderate per riuscire nell'impaginazione del vostro testo. Il campo *Punto elenco, Numero o Lettera* vi sarà d'aiuto, soprattutto se non siete troppo pratici con questo tipo di rappresentazioni grafiche (ad esempio, selezionate 1.2.2 piuttosto che A.b.b.2).

Confermate la vostra scelta, di cui potete già esservi fatti un'idea grazie al campo *Anteprima* che simula la struttura che avete impostato, facendo clic sul tasto *Ok* e tornate alla pagina di testo. Difficilmente il risultato sarà del tutto soddisfacente, in particolare per via degli stili standard e del tipo di formattazione adottata.

Selezionate, ancora una volta, il titolo del primo capitolo e aprite la finestra *Formato/Stile;* il campo *Stili* conterrà il nome *Titolo 1* questa volta in "negativo" a indicare che è stato utilizzato nella numerazione dei capitoli. Fate clic su *Modifica* e ridefinite finalmente i parametri del vostro stile personale che diventerà, tra l'altro, il riferimento di default per *Titolo 1*.

Notate infine che per ciascuno degli altri titoli, lo stile definito dovrà necessariamente distinguersi da tutti gli altri per almeno un criterio; per questo vi sarà d'aiuto la casella *Descrizione*, contenuta nella stessa finestra *Stile*, in cui sono riportati tutti i dettagli delle singole impostazioni. •

Provati per voi

Un traduttore molto facile

La calabrese General Processor Sud ha voluto cimentarsi nella creazione di un traduttore per computer e ha realizzato *Simply Trans*. Si tratta consente di tradurre dall'inglese all'italiano e viceversa, il quale fa della semplicità il suo punto di forza. Privo di fronzoli e orpelli, è ridotto quasi all'essenziale, per poter risultare facilmente fruibile da un più vasto numero di utenti. E in questo senso l'azienda produttrice ha sicuramente raggiunto lo scopo che si era prefissata. Per quanto concerne la traduzione vera e propria, Simply Trans si comporta sufficientemente bene, ma crea un testo che spesso ha bisogno di una revisione da parte dell'utente, soprattutto per verificare qualche plurale o la coniugazione di alcuni verbi. Il dizionario in dotazione è abbastanza ricco, però comunque non guasta una buona 'integrazione di nuove parole da parte di chi usa il programma.

La società produttrice (tel. 096/29486) ha cercato anche di dare un aspetto commerciale al proprio programma, dotandolo di alcune caratteristiche tecnico/specialistiche, ossia della possibilità di adattarsi ad esigenze particolari come possono essere quelle legali, mediche, informatiche, bancarie e così via. In parte questo tentativo è riuscito, tuttavia è necessario un consistente intervento dell'utente per personalizzare il dizionario e quindi renderlo effettivamente efficacie. Inoltre non offre la possibilità di tradurre documenti creati con i più diffusi elaboratori di testi, come Word o Wordpro. Dalla sua Simply Trans ha una finestra di lavoro alla portata di tutti. Il costo di 220.000 lire lo rende abbastanza abbordabile. **Facile**.

Negozi

it's Logic! a quota 50

Con l'apertura dei tre nuovi punti vendita di Ostuni, Termoli e Caserta e del discount center di Taranto arriva a 50 il numero dei negozi *it's Logic!* in Italia. La società sostiene di avere in questo modo raggiunto una capillarità territoriale tale da poter offrire un servizio puntuale in tutte le regioni d'Italia, isole comprese. Tuttavia, la voglia di crescere dell'azienda non si è ancora placata e sono già in previsione diversi altri punti vendita. Questa volta le cittadine interessate saranno Grosseto, Follonica, Somma Vesuviana e Palermo.

Promozioni

Symantec svende le Norton Utility

Volete fare un affare? Bene, allora entro il 31 marzo potete comprare a 355.000 lire *Norton Utility*, *Norton Navigator* e *Norton Antivirus*. In sostanza, l'intera gamma di prodotti che Symantec offre per Windows 95, che, se acquistata a prezzo pieno, avrebbe un costo totale di 885.000 lire. Tuttavia si possono avvalere di questa opportunità solo coloro che hanno comprato un personal computer dopo il 3 settembre dello scorso anno. La promozione è disponibile presso le catene Cdc, Computer 2000 Point, Quality Informatica, Microlink, Misco, Videocomputer e Vobis.

Elaborazione testi

Corel fa "rinascere" Wordperfect

Ha speso 20,7 milioni di dollari (circa 33 miliardi di lire) per comprarsi elaboratore di testi e foglio elettronico. Non stiamo parlando una persona che non ha ben chiaro il valore del denaro ma di Corel, l'azienda canadese che produce il noto programma di disegno Draw. Bene, tale società ha deciso che nel proprio parco prodotti mancavano un elaboratore di testi e un foglio elettronico e così ha comprato *Wordperfect* e *Quattropro* da Novell. L'operazione avrà dei risvolti molto positivi per tutti gli utenti dei due programmi: Corel ha difatti assicurato che saranno a breve messe in commercio delle nuove versioni degli applicativi capaci di sfruttare le funzionalità di Windows 95. Ultimamente, i due prodotti erano stati un po' trascurati da Novell, che si è dedicata maggiormente alle reti.

Windows 95

Più ordine con Powerdesk

Chi ritiene che Windows 95 sia poco pratico può cercare di personalizzare il programma avvalendosi di *Powerdesk,* un applicativo distribuito dalla bergamasca Questar (tel. 035/249946). Si tratta di una raccolta di strumenti che hanno lo scopo di facilitare e rendere più comodo l'uso del sistema operativo, sia per quanto riguarda la gestione di hard disk e dischetti sia per mantenere in ordine la scrivania. Powerdesk viene commercializzato a 172 mila lire.

Computer

Arriva il modem via software

Inizia l'era del tutto via software? Secondo Ibm si direbbe proprio di sì, visto che nei nuovi personal *Aptiva* la scheda sonora, il modem e il chip per la visualizzazione dei film su cd rom sono realizzati proprio tramite software. Questo fatto offre l'indubbio vantaggio per effettuare degli aggiornamenti di tali dispositivi, è sufficiente installare dei nuovi programmi. Si tratta certo di un'iniziativa interessante, che però trova spazio solo nei computer di fascia alta (dai 5 milioni e 200mila lire in su), dotato anche di Windows 95, casse da 30 W, cd rom, Pentium e monitor a 15 pollici. I modelli di fascia bassa (a partire da 3.170.000 lire) hanno un monitor da 14 pollici, Windows 3.11, cd rom e schede Sound Blaster.

Provati per voi

Presentazioni per chi ha fretta

Spc cerca di venire in aiuto a chi ha bisogno di realizzare delle presentazioni aziendali, ma non ha troppa dimestichezza con il computer. Con *Asap*, venduto a 355.000 da Ingram Micro, la società offre difatti un programma particolarmente semplice, che richiede poco spazio sull'hard disk e che comunque consente la creazione in tempi brevissimi di presentazioni. Abbastanza completo, Asap non ha nulla da invidiare a programmi più blasonati e permette di ottenere dei risultati più che soddisfacenti anche ai meno esperti.

Unico neo: il manuale, anche se poco necessario, andrebbe un po' rivisto. **Molto comodo**.

Monitor

Nokia mette la Tv nel personal

Monitor per computer e televisione in un solo apparecchio. Questa è l'ultima trovata della svedese Nokia che, con il suo *Valuegraph 417 Tv* , è riuscita a racchiudere in un solo dispositivo un monitor da 17 pollici con una risoluzione da 1024 per 768 punti e un normale televisore. Distribuito da Actebis (02/51667220) al prezzo di 2.260.000 lire, il Valuegraph è dotato anche di presa per antenna, cuffia e altoparlanti. È disponibile pure un ingresso audio. Il tutto corredato da telecomando.

Provati per voi

Per un Macintosh più veloce

Connectix tenta di bissare il successo che Ram Doubler ha avuto in ambiente Macintosh con un nuovo programma di utilità, *Speed Doubler*. Si tratta di un applicativo che migliora le prestazioni del computer ed è composto da tre strumenti: Speed Emulator, Speed Access e Speed Copy.

La prima volta che viene eseguita una certa istruzione, Speed Emulator la traduce velocemente memorizzandola, in modo da poterla rieseguire rapidamente quando necessario. Questo permette migliori prestazioni, a scapito però dell'occupazione di 800 Kb di ram. Speed Doubler tiene in memoria le istruzioni utilizzate più di frequente, offrendo però un comportamento più "intelligente" del System 7.

Speed Copy è la funzione che più fa apprezzare il prodotto perché permette, durante la copia di un programma, di usare un'altra applicazione senza problemi; è anche possibile iniziare un altro procedimento di copia, fino ad un massimo di tre.

Durante l'utilizzo di Speed Doubler non abbiamo riscontrato particolari problemi, comunque il produttore sembra che stia per rendere disponibile una nuova versione dell'applicativo.

Commercializzato da Questar, Speed Doubler costa 220.000 lire. **Abbastanza utile**.

Tutti autodidatti con i corsi Talete

Se dovete imparare ad usare meglio alcuni programmi, e Pc Open non vi basta, allora potete valutare l'offerta di Talete (06/61550581). La società romana propone una serie di corsi di autoistruzione interattivi che si propongono di far conoscere il computer usandolo. I temi trattati riguardano i sistemi operativi Dos, Windows 3.1 e 95 e Unix, gli applicativi Word, Excel ed Access, la programmazione in Basic e C e l'uso del modem. I prezzi dei prodotti variano dalle 42.000 lire alle 84.000 lire, con l'eccezione del corso per imparare Unix che costa 168.000 lire.

Windows 95 sotto controllo

Ora che è stato scoperto il primo virus creato per Windows 95 inizia ad avere una certa importanza il disporre di un antivirus, soprattutto per chi "scarica" frequentemente programmi da Internet o scambia dischetti con gli amici. Così anche Viruscan di Macafee, da sempre uno dei più diffusi shareware, si propone di proteggere il vostro Windows 95. Questa versione non è però "parzialmente" gratuita com'è nella logica shareware, ma viene venduta da Ultimobyte (02/66983133) a 177.000 lire.

Multimedialità e cartoni animati

Grazie a un accordo tra Creative Labs, produttore delle schede sonore Sound Blaster, e Disney Interactive giunge nei negozi un kit di aggiornamento multimediale che, per 625.000 lire, offre un lettore di cd rom a quadrupla velocità, una scheda Sound Blaster e tre cd della serie Il Re Leone.

Utilità per la comunicazione

Per chi vuole proprio tutto

Si chiamano suite e sono la nuova tendenza del mercato del software. Si tratta delle raccolte di prodotti, che sembra, dovrebbero soppiantare gli applicativi singoli. A questa moda non è sfuggita neppure Symantec (02/55012266) che ha creato una suite per la comunicazione, chiamandola *Delrina Commsuite*. È una sorta di compendio di tutto quanto serve per comunicare via computer, modem a parte. Il prodotto, che si indirizza esclusivamente a Windows 95 ed è solo su cd rom, si presenta particolarmente completo e trova in Winfax Pro il suo punto di forza. Questo programma, da molti considerato uno dei migliori prodotti per la gestione di fax presenti sul mercato, è giunto alla versione 7, la quale presenta alcune interessanti novità, come la distinzione in automatico dei dati dai fax in arrivo o la possibilità di inviare dei messaggi di posta elettronica. Tuttavia le novità più di rilievo della Commsuite risiedono in due applicativi non presenti in precedenza, ossia Cyberjack e Wincomm. Il primo è uno strumento per la navigazione in Internet, un browser come viene detto nel gergo informatico. Questo possiede le stesse funzionalità dei più noti programmi del tipo presenti sul mercato, ma in più offre un catalogo di alcune centinaia di indirizzi interessanti già memorizzati, da cui magari poter "scaricare" del software interessante. L'altro prodotto, Wincomm, è uno strumento per la connessione con le Bbs che comprende il Norton Antivirus, onde evitare eventuali infezioni derivanti dai file "scaricati".

Il prezzo di listino, molto interessante, ammonta a 365mila lire.

Telefonia mobile

Guerra di tariffe fra Tim e Omnitel

Omnitel ha festeggiato in febbraio il primo anno di concessione. Per l'occasione ha reso più appetibile il suo contratto "Night 'n Day" e ha lanciato un nuovo contratto per aziende (minimo 10 cellulari; 125mila lire al mese, comprese telefonate per 200 minuti; tariffa di punta: 495 lire al minuto). È infine la prima a rendere disponibile il servizio trasmissione dati Gsm (per fax e modem) previo pagamento di 50.000 lire una tantum più di 5.000 lire al mese. Tim sostiene comunque che le sue tariffe, anche dopo gli ultimi annunci del concorrente, restano le più basse. Vediamo le modifiche Omnitel e le corrispondenti tariffe Tim.

Night and Day-Omnitel ha modificato le fasce orario, allargando quella scontata dalle 19 alle 9 del mattino successivo (più sabato e festivi) e ha mantenuto le vecchie tariffe (795 lire al minuto per le ore di punta e 265 per quelle di morbida). Eurotime-Tim ha una fascia di punta più lunga: dalle 8 alle 20, ma tariffe più basse (750 e 250 lire al minuto). Le tariffe affari della Omnitel (Business Time) sono ora più semplici: 565 lire al minuto dalle 8 alle 22 e al mattino del sabato e 295 lire di notte e festivi. Tutte le telefonate Omnitel hanno in più di Tim uno scatto di 200 lire alla risposta che va aggiunto a quello della telefonata. Le tariffe affari Tim (Europrofessional) sono di lire 412 lire al minuto tra le 8 e le 8,30; 663 lire tra le 8,30 e le 13; 412 fra le 13 e le 18,30 (e al mattino del Sabato), 256 fra le 18,30 e le 22. Notte e festivi, 206 lire. E. L.

Stampanti

Per grandi formati

Alta qualità e prezzo abbastanza contenuto. È questo il binomio che sta alla base di *Color Jetprinter 2070*, la nuova stampante a getto d'inchiostro realizzata da Lexmark (tel. 02-281031).

Il prezzo di listino di 1.285.000 lire è giustificato dalla qualità di stampa, dalla possibilità di lavorare con formati di carta fino a 229 per 364 mm e dalla dotazione del programma disegno Corel Draw 4. Per quanto riguarda la velocità, la 2070 arriva a 1 pagina al minuto a colori e a 7 in bianco e nero.

I numeri di PC OPEN

361%

È la crescita che hanno fatto registrare le vendite di cd rom nel secondo trimestre del '95 rispetto allo stesso periodo del '94. Tale crescita, secondo Spa (l'associazione di cui fanno parte tutti i maggiori produttori di software), è dovuta al fatto che ormai tutti i programmi occupano vari Mbyte e quindi è più conveniente farli stare su un cd rom che contiene 600 Mb (e il cui costo per il fabbricante è di circa 5.000 lire) piuttosto che su diversi dischetti (che costano circa 1.000 lire l'uno).

5 ore 28 minuti

È il tempo medio che un utente trascorre settimanalmente per navigare su Internet. Tale tempo, come emerge da un'indagine Nielsen, viene sottratto a quello dedicato abitualmente alla televisione.

1.100.000

Sono i personal computer che Idc ha stimato siano stati venduti lo scorso anno in Italia. Nella classifica dei produttori il primo posto spetta ad Olivetti, che è seguita da Ibm, Compaq, Olidata ed Apple.

1.200

È la capacità in Mbyte di un hard disk che che Seagate, il maggiore produttore mondiale di dischi fissi, prevede sarà lo standard nel 1997. Nel 1995 tale valore si è assestato a 580 Mbyte mentre per quest'anno è prevista una crescita 900 Mbyte.

Professioni Un'opportunità concreta per trovare un'occupazione all'estero

Cerchi lavoro? Prova su Internet

Una panoramica sulle occasioni d'impiego nel cyberspazio, in Europa e Oltre Oceano

Quello di Internet è un mercato che sta cominciando a muovere somme di denaro enormi. Ma un conto è leggere di accordi e joint venture fra i vari colossi delle telecomunicazioni per accaparrarsi questa o quella nicchia di mercato, un altro è sentire tutto questo sulla propria pelle. E come spesso accade, sono le offerte di lavoro a fare da cartina di tornasole del fenomeno. Se le aziende assumono, vuol dire che le cose non vanno poi tanto male.

Pc Open ha fatto un giro fra le maglie della rete e il risultato è stato molto interessante: di opportunità ce ne sono davvero tante, soprattutto nel settore dell'alta tecnologia. A cominciare da Opentext (www.opentext.com), azienda americana che ha scelto proprio Internet per cercare decine di figure professionali per le proprie sedi di Chicago, negli Stati Uniti e di Intunix, in Svizzera. Si tratta per lo più di posizioni specializzate, come quella di esperto di integrazione di siti Web o quella di specialista nella creazione di indici software. Ma non mancano posizioni legate al marketing o alla gestione d'azienda. La padronanza dell'inglese, ovviamente, è una condizione necessaria.

Quello di Open Text è solo un esempio. Sono infatti moltissime le aziende americane che operano su Internet che stanno ampliando i propri organici.

Ma le occasioni non mancano nemmeno per chi non vuole attraversare l'oceano. Una delle tante possibilità per tenersi aggiornati è collegarsi all'indirizzo guide-p.infoseek.com/WW/IS/frames/DB?C431,3164&db=69. Così facendo ci si trova di fronte a una lista di opportunità di impiego in Europa, che non include purtroppo l'Italia. Ecco dunque, all'indirizzo www.login.net/emploi-a/public_html, un sito francese chiamato Emploi ricco di opportunità lavorative, oppure Nexus (www.nexus.ch), sito simile nella vicina Svizzera, ben poco utile a chi non parla il tedesco.

Ultime, ma non meno importanti, le mailing list. Iscrivendosi a una di queste liste si viene aggiornati automaticamente con la posta elettronica sulle nuove opportunità. Noi ne abbiamo trovate cinque, relative ai mercati del lavoro inglesi e tedeschi. Gli indirizzi per collegarsi sono: de.markt.jobs, uk.jobs.contract, uk.jobs.d, uk.jobs.offered e uk.jobs.wanted. Ed è tutto, in attesa che in Italia si smetta di usare sempre soltanto i soliti quotidiani.

Paolo Conti

Nuovi accessi

Da Bari, un sito per le aziende

Conta una ventina di società il network Pandora, nato recentemente a Bari e dedicato a offrire servizi su Internet ad aziende e professionisti.

Fra i vari servizi disponibili sulla rete Pandora, c'è la possibilità di ottenere gratuitamente una consulenza aziendale in vari settori (assicurativo, bancario, contabilità e bilancio, finanziario, tributario, legale e societario). Il tutto compilando un modulo via Internet.

Sul sito barese sono anche disponibili diversi collegamenti ipertestuali ad altre pagine in qualche modo collegate al mondo dei professionisti e delle aziende.

La rete telematica del circuito Pandora, che ha sedi in molte città del sud Italia (Catania, Salerno, Potenza, Ragusa, Palermo, Lecce, Avellino, Andria, Castellammare di Stabia e Agrigento) e a Milano, è in grado di offrire, oltre ai servizi, anche l'accesso alla rete Internet per i propri utenti.

INDIRIZZO INTERNET

Pubblica amministrazione

Le aziende in rete con lo Stato

Sarà il ministero dell'Industria a coordinare l'apertura su Internet della pagina italiana contenente informazioni istituzionali, organizzative, statistiche e politiche sulle piccole e medie imprese in genere, oltre ai profili di ciascuna di esse e la descrizione dei rispettivi prodotti.

Questa home page tricolore rientra nel quadro del progetto "Un mercato globale per le pmi", annunciato nei mesi scorsi e volto alla realizzazione di una rete telematica attiva 24 ore su 24 e interamente dedicata al supporto delle telecomunicazioni fra le imprese medio-piccole sul territorio nazionale e internazionale.

L'iniziativa, che fa parte a sua volta di un pacchetto di undici progetti per lo sviluppo della società dell'informazione lanciato dai paesi membri del G7 è già stata approvata anche dai rappresentanti dell'Unione Europea.

Sulla rete, in futuro, sarà possibile regolare transazioni commerciali secondo i sistemi di pagamento elettronico più evoluti.

Nel frattempo, la Lega delle cooperative di Bologna ha siglato un accordo con il Cineca, il consozio di calcolo universitario della città emiliana, e con il Comune, che rende l'accesso a Internet disponibile a tutte le imprese associate alla Lega; che lo possono utilizzare per semplificare le proprie attività e incrementare il volume d'affari.

Abbigliamento

Una vetrina sulla moda italiana

È attivo da qualche settimana un sito denominato Dafne (Data fashion network) rivolto alle aziende che operano nell'ambito della moda. Su Dafne è possibile creare a pagamento ad esempio una vetrina per presentare il profilo della propria azienda, il catalogo dei prodotti e della rete distributiva.L'abbigliamento è un settore molto attivo sulla rete. Si è infatti chiusa da poco la manifestazione Ecomoda, prima fiera della moda su Internet.

INDIRIZZO INTERNET

Ricerca

Gli scienziati e il loro pubblico

Sarà creato su Italia On Line, fornitore di accessi del gruppo Olivetti, un sito Internet dedicato a rendere pubbliche le attività più significative del Consiglio Nazionale delle Ricerche (Cnr).

Nella sua fase iniziale, il progetto prevede la realizzazione di uno spazio informativo relativo al progetto Pf Msta 1, dedicato alla ricerca sui materiali per le nuove tecnologie.

All'interno del sito sarà disponibile tutta la documentazione e la modulistica necessaria per richiedere la partecipazione al progetto ed eventuali finanziamenti per attività di ricerca e sviluppo correlate al tema dei materiali per le nuove tecnologie.

Lo scopo dichiarato di questo progetto è la facilitazione di comunicazione fra il Cnr e i vari gruppi di studio che partecipano all'operazione, oltre all'attività di comunicazione istituzionale dello stesso Cnr.

INDIRIZZO INTERNET

Ricerca

L'Estremo Oriente entra in rete

Pare che i paesi dell'Estremo Oriente contino molto sulla rete Internet per la propria promozione in Occidente.

È infatti recente l'ingresso dell'ente nazionale del turismo di Singapore nella rete, con un potente servizio informativo per stranieri sulle facilitazioni turistiche della regione. Collegandosi al sito è possibile pianificare una vacanza ad alto livello nella città-stato asiatica.

Anche Hong Kong punta su Internet, ma per il commercio. Un nuovo servizio chiamato Tdc consente infatti di entrare in contatto con migliaia di aziende del paese. Il servizio verrà presto integrato nella rete Msn di Microsoft.

INDIRIZZI INTERNET

www.travel.com.sg/sog

Protezione civile

Un volontario di nome Colombo

Volete informazioni, gratuite, sul mondo della protezione civile e del volontariato. Allora fa per voi Cristoforo Colombo, un progetto realizzato a Genova dall'associazione di volontariato Associvile, in collaborazione con il fornitore di accessi a Internet It.net e la società Do It.

La pagina principale del servizio comprende un indice relativo a tutte le Regioni, alle Provincie, ai capoluoghi e ai vari enti istituzionali, con collegamenti ipertestuali a diverse altre pagine analoghe disponibili sulla rete Internet.

Un'ampia sezione del servizio Cristoforo Colombo è dedicata all'aggiornamento sulla legislazione vigente in materia di volontariato e protezione civile, mentre altre sezioni del sito Web sono dedicate alla discussione, all'aggiornamento e alla formazione.

Su Cristoforo Colombo è inoltre possibile ottenere informazioni circa le procedure necessarie a diventare volontario della Protezione Civile, oltre che riguardo alle manifestazioni di questo settore.

INDIRIZZO INTERNET

Previdenza

Pensioni facili per i professionisti

Inarcassa, la cassa di previdenza degli ingegneri e degli architetti, ha presentato in collaborazione con la cassa dei ragionieri e la cassa dei geometri un'applicazione di workflow (gestione automatica dei processi attraverso sistemi computerizzati) che nel giro di tre anni automatizzerà la gestione dell'intera documentazione e delle pratiche contributive e pensionistiche, che saranno rese disponibili online.

Questa soluzione permetterà ai professionisti di sbrigare le pratiche contributive e di controllare la propria situazione pensionistica utilizzando un personal computer da casa propria.

Inarcassa ha investito nel progetto 14 miliardi di lire, ai quali va aggiunto un miliardo e mezzo destinato alla formazione del personale.

Segnalate nuovi servizi Internet alla redazione di Pc Open

Scrivete a Paolo Conti

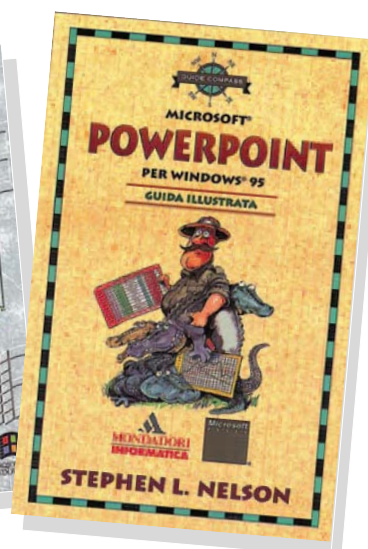
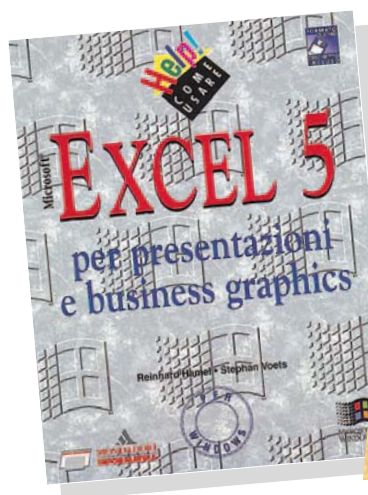
E-Mail: paolo.conti@pcopen.it

I manuali per presentazioni e brochure

Aspiranti grafici: i testi per iniziare

Ecco alcuni libri per chi vuole usare meglio la grafica del suo personal

Esiste una folta schiera di "turisti per librerie" che sono convinti di poter trovare una "guida" per qualsiasi situazione. Così se devono fare un viaggio acquistano tutti gli stradari e le mappe di quel paese; se devono cucinare un pranzo speciale comprano le nuove edizioni dell'Artusi e degli altri libri di cucina. Ma nel mondo dei computer le cose non sono così facili. Difficilmente alla voce "presentazione" o "tesi" si troverà una guida in grado di orientarvi attraverso i vari linguaggi e le diverse funzioni dei computer. Questo mese suggeriamo dei libri per semplici applicazioni di grafica (*vedi lo speciale di pagina 12*). Le case editrici propongono dei libri che si basano sul tipo di software che intendete utilizzare. Ad esempio, Mondadori Informatica propone due libri interessanti: *Word 6 per lettere e documenti*, 208 pagine a 35 mila lire, e *Word 6 per tesi, relazioni e documenti complessi*, 256 pagine a 35 mila lire. Della stessa collana - e scritto con lo stesso stampo - è anche *Excel 5 per presentazioni e business graphics*, 272 pagine a 39 mila lire. Libri da leggere rigorosamente seduti alla scrivania e davanti al computer. Più brillanti le guide *Power Point 4*, *Excel 5 e Word 6* della collana Compass sempre della Mondadori Informatica.

Oltre alla Mondadori ci sono anche altre case editrici che propongono libri per chi comincia ad occuparsi della grafica del suo personal. Ad esempio Apogeo propone *Il desktop publishing per tutti* che ha un sottotitolo significativo: "per tutti quelli che «il destp pabli... che?»" 224 pagine a 25 mila lire. Per i più esperti Apogeo offre *Pagemaker 5 per Windows e Macintosh*, 512 pagine a 53 mila lire, e *Superkit grafica* dove vengono illustrati diversi programmi di grafica forniti in un dischetto che si acquista con il libro (128 pagine e due dischetti a 28 mila lire). La casa editrice Mc Graw Hill propone *Usare Corel Draw! senza fatica*, la seconda edizione di un manualetto di 320 pagine a 32.500 lire. ●

Le Novità Del Mese in Libreria

È facile...

Ecco la nuova collana edita dalla Jackson Libri su Windows 95 al prezzo di 29.000 lire l'uno. I titoli:

- **È facile Windows 95**
- **È facile Word per Windows 95**
- **È facile Excel per Windows 95**
- **È facile Powerpoint per Windows 95**
- **È facile Works per Windows 95**
- **È facile WWW e Netscape 2.0**

Usare Word per Windows 95

Edito da Jackson Libri al prezzo di 49.000 lire

Usare Java

Edito da Jackson Libri a 64.000 lire, più cd rom

Excel per Windows 95 visto da vicino

Edito da Mc Graw Hill al prezzo di 35.500 lire

Access per Windows

Edito da Mondadori Informatica. Prezzo 70.000 lire

In viaggio su The Microsoft Network

Edito da Mondadori Informatica. Prezzo 50.000 lire

Excel Visual Basic per Windows 95

Edito da Mondadori Informatica. Prezzo 70.000 lire

Usare subito Corel Draw

Edito da Jackson Libri. Prezzo 35.000 lire

Ogni mese, nelle pagine che seguono, pubblichiamo le proposte, le curiosità e i consigli di Pc Open per impieghi utili e divertenti del computer nella gestione familiare e personale. Inoltre, passiamo in rassegna le novità multimediali.

Tutto lo sport disponibile su cd

Volete incrociare i bastoni con un campione di hockey, oppure fare una regata sul Moro di Venezia? O siete alla ricerca di un'idea per la settimana bianca? Ecco qualche novità che fa per voi

Pag. 109

Pompei virtuale

Si può iniziare con una passeggiata tra le vie e i monumenti dell'antica città come sono arrivati fino a noi, oppure optare per la loro ricostruzione realizzata grazie alla computer grafica

Pag. 117

Ma che vita da cani!

Volete vivere una giornata diversa, ad esempio, inseguendo i gatti, scavando alla ricerca di succulenti ossi o schiacciando un pisolino nella vostra cuccia? Vi aiuterà Paws

Pag. 119

e ancora...

NATIONAL HOCKEY LEAGUE

Inseguite il puck!

E incrociate i bastoni. Dalla Ea Sports arriva sul personal un gioco complesso e per fisici robusti : l'hockey sul ghiaccio. Ecco come potrete sfidare ad armi pari i grandi campioni di tutto il mondo

Sport

Per chi ama i videogame sportivi completi e realistici

Per tutti gli appassionati di hockey sul ghiaccio

Sfrigolar di pattini, batter di bastoni, tremar di balaustre: che "dolci suoni" per gli appassionati di hockey su ghiaccio e di sport in genere. *Nhl 96*, il nuovo parto della Ea Sports porta sui computer di tutto il mondo proprio questi effetti con una grafica eccellente. Nhl 96 è un gioco veramente completo che riesce a soddisfare sia intenditori sia neofiti. Sin dalla fase di installazione si può apprezzare l'impegno scenico prodotto dai sui creatori. Il setup e la vera installazione (che in modalità ottimale occupa poco più di 15 Mbyte) sono un avvenimento da seguire: si entra nella scheda madre del computer e si assiste al lavoro con l'aiuto di un display che esegue il countdown dell'operazione. Dopodiché si può passare immediatamente a giocare (sotto Dos) digitando la parola magica "hockey".

Benché il rassicurante manuale ci dica che per far girare Nhl 96 può bastare un personal computer 486 Dx2 a 66 MHz con 8 Mbyte di ram, è meglio possedere un Pentium a 75 MHz per apprezzare al meglio gli effetti grafici. Esiste, infatti, la possibilità di scegliere tra bassa e alta definizione, che è un po' come chiedere se si vuole vedere la tv in bianco/nero o a colori. Scontata la scelta: in alta definizione e le immagini della partita scorrono sotto i nostri occhi. Ebbene, con un 486 Dx2 le immagini in high definition devono sopportare frequenti frammentazioni che rendono difficile la vita a chi vuole seguire il puck (che altro non è che il disco). Il gioco è stato creato veramente all'insegna del realismo. Tutto, in ogni particolare, è simile alla realtà, a partire proprio dal disco. Chi ha visto per la prima volta una partita di hockey dal vivo non può non aver vissuto la strana sensazione di sentirsi a tratti avulso dal contesto. Ciò è dovuto dalla difficoltà di seguire i tracciati del puck. Questa sensazione viene replicata anche in Nhl 96: alla prima partita il disco sembra veramente un Ufo: si fa vedere quando vuole lui. Ma ecco alcuni accorgimenti: basta andare nel menu opzioni e togliere i riflessi delle luci sul ghiaccio, le ombre e i nomi dei giocatori (che appaiono sul ghiaccio e non sulle maglie) e le fatidiche righe che vengono tracciate dal passare dei pattini.

Un potente "face-off" del campione Mark Messier.

In altre parole, per godere appieno del gioco, almeno in una fase di apprendimento, bisogna fare un passo indietro e rifiutare l'iperrealismo regalatoci dai tecnici di Ea Sports.

Sotto il profilo del regolamento e della tecnica il gioco è assolutamente completa: si va in liberazione vietata, si fanno ingaggi in ogni parte del campo, si viene puniti con due minuti di penalità se si aggancia un avversario con il bastone e di cinque minuti se si viene coinvolti in una rissa. Una curiosità: potrete, se vorrete, ingaggiare una scazzottata con l'avversario (quasi sempre non più di una a partita), in questo caso ricordate un suggerimento. Quando l'avversario vuole la rissa, stateci e cliccate con il mouse: cinque minuti di penalità non ve li toglie nessuno, ma intanto vi siete difesi!

Dario Colombo

NHL 96

Marca: Electronic Arts. Distribuito da Cto (051-755600)

Computer: Il cd rom gira su Dos con un personal 486 Dx2 a 66 MHz con 8 Mbyte di ram. Meglio, molto meglio, utilizzare un Pentium a 75 MHz.

Prezzo: 109.000 lire

PRO: Il gioco è completo graficamente e tecnicamente.

CONTRO: Il gioco è ostico all'inizio e può causare qualche frustrazione o "sindrome da retrocessione".

Come diventare lupi di mare

Sail Simulator, un programma per imparare a “cazzare la randa”

Sail Simulator, prodotto da Stentec e distribuito da Softmail (031-300174) è una vera simulazione di barche a vela; nel senso che chi si aspetta un giochino dove imparare ad andare in barca resterà un po’ deluso. Per chi invece ha avuto delle esperienze di navigazione il programma farà passare dei momenti di buon relax, soprattutto se si avrà la pazienza di studiare attentamente il programma che ha molte variabili che si scopriranno col tempo. Infatti vi serviranno delle nozioni di base per poter apprezzare questo programma, in caso contrario riuscirete difficilmente a tirar su le vele. Purtroppo il manuale non potrà esservi d’aiuto, essendo ridotto alle sole informazioni necessarie per l’installazione. Insieme al manuale è fornito un foglio che riporta tutti i tasti necessari per giocare che sono molti. Per avere le istruzioni complete potrete leggervele a video su di un file di help accessibile con Windows. Il gioco è completamente incentrato sull’accurata simulazione del comportamento di una barca, ed è per questo che tutto il superfluo è stato poco considerato, anche se una bella barca non avrebbe certo guastato. È possibile vedere la barca disegnata con linee oppure la migliore rappresentazione con superfici piene. Prima di iniziare la simulazione è necessario scegliere il tipo di barca, la zona di navigazione e l’equipaggio. La scelta della barca che si vuole utilizzare è da farsi fra sette disponibili. Riguardo invece alla zona di navigazione si può scegliere fra sei scenari. Tutte le aree di navigazione sono modificabili e salvabili. Dopo aver navigato abbastanza potrete così tentare una regata. Costa 129 mila lire.

Per organizzare week-end e settimane bianche

Dove andiamo a sciare?

È da utilizzare soprattutto nel periodo invernale il cd rom *Sciare in Italia* della Italsel (051-452562). Il cd raccoglie le informazioni di centinaia di stazioni turistiche invernali dove praticare discesa e fondo. Sciare in Italia presenta schede aggiornate che elencano regione e provincia della località prescelta, numero di telefono delle aziende di soggiorno e delle scuole di sci, oltre a lunghezza delle piste da discesa con relativo grado di difficoltà, anelli per il fondo, numero dei cannoni sparaneve, di funivie, seggiovie e skilift e in qualche caso anche le foto della zona. Nelle schede compaiono anche le località collegate alla stazione sciistica. La ricerca può essere effettuata per regioni, partendo dall’indice delle stazioni (che contiene 292 località) o dall’indice generale che raggruppa anche i nomi delle località vicine. E se dopo tutto questo non trovate quel paesino che avevate in mente significa, come è spiegato nel cd rom, che fa parte di quella ristretta schiera di luoghi non elencati perché non offrivano comfort e assistenza sufficienti o perché non frequentati dai turisti. Costa 34 mila lire.

Lei non sa chi sono io!

La tipografia in casa

I biglietti da visita: un'indispensabile "carta di identità". Li volete personalizzati? Oppure sobri ed essenziali? Scegliete voi. Noi vi indichiamo solo come farli con poca fatica

Personalizzazioni

Per un biglietto personalizzato

Per chi non vuole pagare il tipografo

Per inviti e cartellini di ogni tipo

Per scrivere il proprio biglietto da visita – e non si è alla ricerca di finezze tipografiche – basta un elaboratore di testi per personal computer e una piccola stampante laser o a getto di inchiostro. Occorre poi avere a disposizione dei fogli di cartoncino di uno spessore che possa essere gestito dalla stampante. Infine una taglierina affilata, garantisce un risultato semi professionale.

Per prima cosa è bene farsi un'idea del tipo di bigliettino che vogliamo. Quindi si deve prendere carta, penna e righello e su un foglio della stesso formato che utilizzeremo in fase di stampa, tracceremo una griglia di riferimento. All'interno delle celle, poi, disegneremo diverse bozze per cercare quella che ci piace maggiormente. In questa fase dovremo decidere il formato del biglietto: l'orientamento e le dimensioni dovranno essere individuate anche in funzione delle dimensioni del foglio. Un buon lavoro di preparazione permetterà di risparmiare tempo quando si utilizza il computer per raffinare il proprio lavoro.

Per chi usa Windows, dopo aver acceso il personal basta entrare in *Paintbrush* nel gruppo "accessori" del Program Manager. In Macintosh il discorso è simile utilizzando Claris Works.

Impostiamo le dimensioni del bigliettino da visita (in centimetri!) e creiamo un nuovo file che salveremo con il nome "Bigl.bmp": anche se il nostro computer supporta fino a 256 colori, solo 2 sono sufficienti.

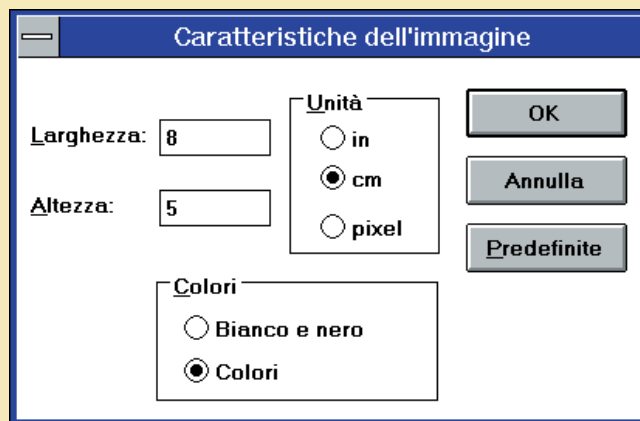
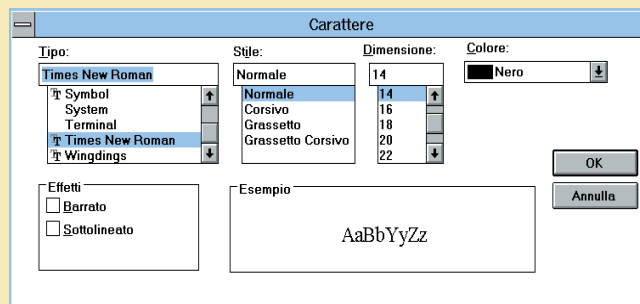
Componiamo ora il nostro bigliettino con le informazioni di base: nome e cognome, indirizzo, numero telefonico, e così via. Ricordiamoci, però, che poiché siamo all'interno di un'immagine, possiamo anche inserire disegni, icone, disegni e così via. In questi casi, la cosa migliore è quella di creare un'immagine a parte e unire il tutto in un secondo tempo. Paintbrush non permette vere e proprie magie, ma con un po' di ingegno possiamo usare trucchi semplici, ma di effetto.

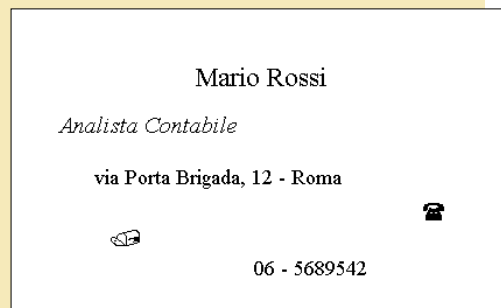
Per risparmiare tempo possiamo anche utilizzare le librerie di immagini che qualche programma di grafica un po' evoluto ci mette a disposizione. Già in Windows 3.1 possiamo trovare alcuni esempi di immagini in formato bitmap tra quelli a disposizione per gli sfondi. Oppure possiamo sfruttare un altro filone molto sottovalutato: i font chiamati True Type. ▶▶

Per chi ha fretta

Scrivere il proprio biglietto da visita con il personal computer è possibile ottenendo un risultato semi-professionale. Basta avere Windows o Claris Works per Macintosh, una taglierina e un po' di pazienza.

Un biglietto da visita con Windows

1. Realizziamo una bozza del nostro biglietto.

Impostiamo la dimensione del biglietto

Grazie alla voce "carattere" del menu "Testo" possiamo modificare le caratteristiche del carattere che ci apprestiamo a scrivere: usare i font caratterizzati dal simbolo Tt ci permetterà di ottenere una resa migliore

Con lo strumento di scrittura inseriamo le informazioni che vogliamo nel bigliettino senza preoccuparsi né della posizione, né dell'allineamento

continua nella pagina seguente ▶▶

Personalizziamo il cartoncino

2. Prepariamo la versione definitiva.

Utilizzando il font *Windings* aggiungiamo dei simboli che possano affiancare all'indirizzo e al numero telefonico. La cassetta postale si ottiene digitando il simbolo "/", mentre per il telefono occorre utilizzare "(".

Mario Rossi
Analista Contabile
via Porta Brigada, 12 - Roma — 06 - 5689542

Ecco che il nostro biglietto da visita è terminato. Ma è facile anche fare un'altra raffinatezza...

...È possibile utilizzare l'ombreggiatura. In questo modo è possibile sovrapporre parzialmente la stessa scritta, ma di due colori differenti. Anche questa è un'operazione semplice che vi permette un tipo di presentazione particolare.

Analista Contabile
+
Analista Contabile
Analista Contabile

Per stampare i biglietti "in serie " bisogna selezionare tutto il disegno partendo dall'angolo in alto a sinistra fino a quello in basso a destra. Usando i tasti Ctrl C è possibile copiare tutto il biglietto.
Andate ora nell'elaboratore di testi che avete deciso di utilizzare e copiate l'immagine collocandola una a fianco all'altra fino a ricreare la griglia abbozzata all'inizio a mano. Inserite nella stampante il cartoncino e siete pronti per stampare. Nel caso occorra esegui delle modifiche è necessario ricopiare nel documento nuovamente tutte le immagini.

Per i più esperti

Per migliorare la qualità di stampa è possibile lavorare su un'immagine più grande di 2 o 3 volte, riducendola solo successivamente all'interno dell'elaboratore di testi. Le stampanti, infatti, utilizzando una griglia molto più sottile di uno schermo e quindi hanno bisogno di più punti per riempire lo stesso spazio. Per ottenere la massima qualità di stampa, un'immagine larga 10 centimetri deve essere composta da 10 per 2,5 / Dpi (dot per inch: punti per pollice) della stampante. Se la risoluzione della stampante è di 300 Dpi l'immagine deve essere larga 1200 punti.

Tutti tipografi

Alcuni di questi, infatti, contengono un gran numero di simboli ed immagini pronte all'uso. La versione standard di Windows non contiene moltissimi font, ma rispetto alle librerie di immagini possono essere acquistati indipendentemente da qualsiasi programma.

Per scoprire quali simboli abbiamo a disposizione attiviamo l'applicazione "Mappa dei caratteri" all'interno del gruppo accessori del Program manager di Windows. Impostiamo il tipo di carattere "Windings" e le lettere della tastiera comparsa a video si trasformano in simboli. Troviamo, infatti, tutti i tipi di frecce, e molti simboli legati all'ambiente dell'ufficio: dischetti, computer, telefoni. Potrebbe essere simpatico personalizzare il proprio bigliettino sostituendo la scritta "Tel." con il simbolo del telefono, oppure affiancare al proprio indirizzo il simbolo di una casella postale. Con un po' di pazienza, magari potremo trovare un'icona che possa rappresentare la nostra professione.

Completato il bigliettino non ci resta che creare il documento definitivo da stampare. La composizione del foglio, infatti, avviene importando il file Bibl.bmp all'interno del foglio di lavoro tante volte quanti sono i bigliettini che possono essere collocati insieme su una pagina.

Stampiamo su cartoncino ed il gioco è fatto: occorre solo ritagliare i singoli bigliettini. Utilizzando una taglierina si ottiene un taglio molto geometrico. Una riga rigida, invece, ci permette di ottenere l'effetto "strappato".

Antonio Di Cesare

Come fare un logo

Scrivere un logo convincente non è difficile. Qui abbiamo ricreato i nostri biglietti da visita a titolo di esempio.

La scritta Pc Open è stata ottenuta scrivendo del testo su un'area precedentemente colorata di blu.

Le prime due lettere Pc sono state colorate di rosso utilizzando lo strumento "rullo".

Per Cep il metodo è simile:

Prima sono state scritte le lettere su un'area grigia.

Poi con lo strumento gomma sono state ottenute le linee di separazione.

Con un po' di pazienza è stato possibile ottenere dei buoni risultati, anche utilizzando il formato verticale.

Liberate il regista che è in voi

Siete videoamatori e volete montare i vostri filmati dando sfogo a tutta la creatività? Volete vedere la televisione sul personal computer? Ecco tutto quello di cui avete bisogno

Video e computer

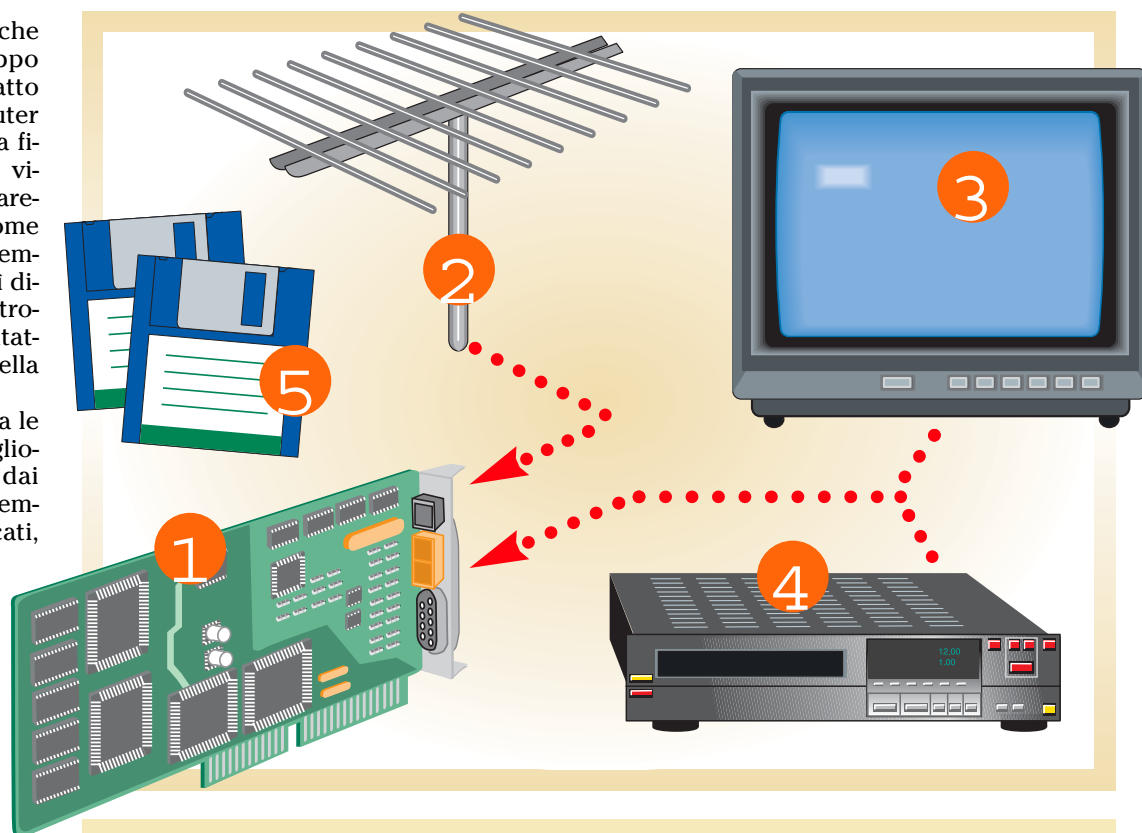
Per scoprire a cosa serve poter vedere la tv sul computer

Per chi vuole montare i propri video con risultati dignitosi contenendo la spesa

Se non siete di quelli che hanno perso troppo tempo a disquisire sul fatto che il personal computer potrà o meno segnare la fine del televisore e del video in generale, allora sarete forse interessati a come questi due mondi, un tempo apparentemente così distanti, possano invece trovare diversi punti di contatto, anche nel campo della creatività e del lavoro.

Fino a qualche anno fa le uniche soluzioni per migliorare i filmati ripresi dai (tanti) videoamatori, sempre troppo lunghi, sfocati, noiosi, imperfetti, erano quelle di rivolgersi a dei professionisti del campo o di munirsi (e il costo non è basso) di centralina di montaggio, titolatrice e accessori vari. Oggi, lo vedremo in questo articolo, tramite il computer, chiunque potrà ottenere risultati dignitosi contenendo, per quanto possibile, le spese.

Ma prima di affrontare il discorso della gestione e manipolazione dei filmati, facciamo un salto indietro e andiamo per gradi. La prima fase d'incontro fra filmati e computer arriva in modo meno creativo, se vogliamo passivo.

In poche parole, è possibile acquistare una scheda hardware, denominata in genere Tv Tuner, che, una volta installata all'interno del nostro computer, ▶▶

1 Per vedere immagini in arrivo da sorgenti esterne sul computer, non è necessaria una macchina dalle prestazioni particolarmente evolute. Per manipolare immagini e magari archiviarle sull'hard disk il discorso è diverso. In ognuno dei casi che qui consideriamo, sarà necessario upgradare la vostra macchina con una scheda video, di tipo tuner per vedere la tv o altro sul monitor, di digitalizzazione per lavorare e archiviare i filmati. Se la necessità è di esportare le immagini su cui abbiamo lavorato, l'upgrade sarà ancora diverso.

2 La fonte esterna delle immagini può essere la semplice antenna televisiva, il videoregistratore, o ancora una videocamera. Non andate a cercare le connessioni dietro il vostro computer, a meno che non contenga già una scheda video.

3 I nostri filmati, debitamente montati e arricchiti di effetti, potranno essere visionati sul monitor, ma anche sul nostro televisore, per una visione più... salottiera.

4 Allo stesso modo, potremo registrarli su una videocassetta. È una soluzione ideale soprattutto per chi intende lavorare su delle presentazioni di lavoro, o per chi intende distribuire più copie della sua 'opera'.

5 Il software gioca un ruolo fondamentale. Anzi, a meno che non ci si voglia accontentare di quello offerto in bundle con le schede, sarà proprio il software a scatenare la creatività che è in noi.

Il regista che è in voi

ci permetterà di visualizzare in una finestra di dimensione variabile, ma anche a tutto schermo, le immagini in arrivo dall'antenna televisiva collegata, ovviamente, al personal computer. Tramite mouse (o in alcuni casi anche con un telecomando), è possibile effettuare la ricerca e la memorizzazione dei canali.

A cosa serve? Non ci sono degli utilizzi particolari, se non quello di poter vedere la tv in un angolo del monitor mentre si lavora, o a tutto schermo durante una pausa. Un utilizzo interessante per determinate categorie di professionisti che lavorano sull'attualità, potrebbe essere quello del televideo, da tenere lì in un angolo dello schermo per un'immediata consultazione (tra l'altro si legge molto meglio sul monitor che sul tv a colori).

L'immagine televisiva, per un fatto di quantità di linee di definizione del monitor, non sarà quella della tv. Risulterà "segmentata" da quello che viene chiamato "effetto pixel". Da questo punto di vista non potremo pretendere più di tanto. Forse anche per il fatto che non si tratta di un upgrade di grande appeal (sicuramente non uno di quelli per cui si è disposti a spendere), sta diventando più frequente il fatto di trovare questa scheda già inseriti in alcuni personal multimediali più recenti.

Abbiamo detto dell'antenna televisiva, ma al suo posto potremo benissimo collegare un videoregistratore e guardarci sul monitor un film in videocassetta. Ma la qualità video è sempre quella.

A COSA SERVE UNA SCHEDA MPEG. Più interessante potrebbe essere, a questo punto, l'acquisto di una scheda Mpeg che ci permette di far girare i Video cd sul lettore cd rom. Ma l'upgrade che può dare in assoluto le maggiori soddisfazioni è quello che permette l'editing elettronico (o desktop video). La possibilità, cioè, di acquisire immagini dall'esterno, memorizzarle nel computer e lavorarci sopra in modo creativo e con risultati veramente interessanti. Per far ciò sono necessari essenzialmente due acquisti: una scheda di "cattura" audio/video e un software che permette la manipolazione dei filmati. In molti casi le schede vengono vendute assieme al software (in gergo, in bundle), non sempre sono in grado, però, di dare ottimi risultati.

C'è solo un problema per chi vuole dilettarsi in questo campo. Le caratteristiche minime di un computer destinato a un lavoro simile, non sono proprio... minime. A parte il fatto che, in ogni caso, se è nostra intenzione acquistare un personal e poi upgradarlo con schede interne, è preferibile optare per un tower e non per un desktop, va detto che per fare desktop video è necessaria una consistente presenza di memoria ram e un hard disk decisamente capiente (almeno 850 Mbyte, ma con un Gbyte siete più tranquilli). Anche se la scheda digitalizza l'immagine in arrivo dalla tv, dal videoregistratore o dalla videocamera, comprimendola, i filmati occuperanno molto spazio sul disco fisso, a meno che non si voglia rinunciare a una definizione video soddisfacente. Le compressioni, infatti, nella maggior parte delle schede, non fanno guadagnare granché, a meno che non siano almeno di tipo Mpeg, ma se bisogna aggiungere anche una scheda di questo tipo, cominciamo già a uscire dal costo prettamente da consumatore. Una volta che avremo importato il filmato, potremo, in teoria, eliminare la fonte delle immagini, nel senso che non sarà più necessario intervenire su tv, vcr o videocamera.

Un vantaggio fondamentale per chi opta per il desktop video è che il filmato originale non viene modificato: i tagli, gli effetti, il doppiaggio vengono fatti in maniera virtuale sulla copia che abbiamo sul disco fisso. L'originale resta intatto, cosa impossibile nell'editing tradizionale, a meno che non si provveda a fare una copia in analogico (con conseguente perdita di qualità). Non solo: facciamo il tipico esempio del filmato del matrimonio di un nostro parente.

Abbiamo terminato il nostro montaggio, ma non siamo soddisfatti di una scena posta all'inizio del filmato: vogliamo inserire un effetto particolare al momento dell'entrata in Chiesa della sposa, cambiare in quel punto la colonna sonora e sovrapporre una scritta. Il desktop video ci permette di farlo senza troppi patemi

Tutto ciò che occorre

Sul mercato, il numero delle schede hardware o di upgrade per le immagini aumenta giorno per giorno. Spiegare le caratteristiche di tutti i prodotti è lavoro improbo e probabilmente inutile. Tanto per cominciare, se il vostro budget vi permette una spesa non superiore alle 500.000 lire, dite pure addio ai sogni di regista. A un prezzo così otterrete solo una scheda tv, anche buona, ma niente di più. Qualche esempio: la scheda *Pc Tv Animation Technologies* (distribuito da Atd, telefono 02/99025957) ha un prezzo che si aggira sulle 410.550. Se il vostro intento è invece quello di dilettarvi nel desktop video, è necessario spendere qualcosina di più. A partire da schede come *Fast Aviator* (535.500 lire o 737.800 lire in bundle con *Adobe Premiere*, distr. Techne, telefono 059/440690) o *Aztec Video Gamma* (583.000 lire, distribuito da Atd), passando per *Fast Movie Machine Pro* (un milione circa, distribuito da Techne), e arrivando a schede più complete, in grado anche di esportare i risultati del proprio lavoro come *Movie Machine II* (1.535.000), *Fps60* (1.400.000 circa), entrambe distribuite da Techne, oppure *Miro Video Cd20* (1.416.000 distribuito da Centro Hl, tel. 167-013037). Le alternative sono molte e vale la pena segnalare qualche altro distributore: Computer Discount (tel. 0587/422022), Computer 2000 (tel. 02/525781), Delta (0332/803111), Executive (tel. 167/826173 oppure 0341/2211), Modo (tel. 0522/512828), Ingram Micro (tel. 02/957961). Anche Philips ha inserito prodotti interessanti nella sua gamma Pc Add On (tel. 02/67521). Per quanto riguarda il software per elaborare i filmati, per iniziare (e per evitare ulteriori spese), vale forse la pena destreggiarsi con quelli offerti in bundle con le schede. Più avanti potrete passare ad *Adobe Premiere* (distr. Delta, Ingram Micro e Modo, 1.749.000), che rimane probabilmente il miglior programma disponibile.
Non dimentichiamo infine Video Director, di cui parliamo ampiamente nell'articolo e che costa circa 200.000 lire.

(vi ricordate? Il filmato è virtuale, possiamo manipolarlo a piacere in qualunque momento); nell'editing tradizionale i tempi sarebbero così lunghi le operazioni così numerose che consiglierebbero ai più di lasciare tutto così com'è.

E PASSIAMO AL SOFTWARE PER LE SCHEDE. I programmi per intervenire in maniera creativa sul video sono numerosi, non sempre i costi sono alla portata di tutti. In generale, però, consentono ottimi risultati: variabile importante nella scelta del giusto software (e nel prezzo che ci sentiremo proporre), è quella del numero di effetti speciali disponibili. Se infatti sono molti quelli che permettono operazioni basilari come i tagli, il montaggio, la titolazione (e sottotitolatura) e così via, i più sofisticati (e costosi) permettono anche effetti più... d'effetto, come il morphing, le animazioni, il fotoritocco e altri ancora.

Un buon compromesso consiste, per esempio, nel programma Adobe Premiere (disponibile sia per pc che per Mac), contenuto in bundle su diverse schede 'di cattura' o acquistabile singolarmente. Permette di montare i propri video e di arricchirli con una buona quantità di effetti speciali. Una vera chicca del genere è invece Video Director (distribuito in Italia da Teleproject tel.02-29404088 e costa 200.000 lire circa), che rimane, probabilmente, il migliore compromesso fra prestazioni, facilità d'uso ed economicità.

Uno dei vantaggi più grandi nell'usare Video Director è che il programma è in grado di dialogare, autonomamente, con la videocamera che riproduce i filmati su cui intendiamo lavorare e sul videoregistratore preposto a registrare i risultati della nostra creatività.

Quegli apparecchi, noi, neanche li toccheremo. Vedremo a monitor delle finestre che riproducono i loro comandi, e quel poco che dovremo fare lo faremo cliccando sul mouse.

Il montaggio diventa uno scherzo, e noi avremo tutto il tempo di dilettarci con gli effetti speciali inclusi nel pacchetto Video Director. Abbiamo accennato all'eventualità di dover esportare, alla fine, il nostro lavoro al di fuori del computer, per guardarlo su uno schermo televisivo invece che sul monitor, oppure per salvarlo su videocassetta. È una prassi piuttosto comune, quest'ultima, se si vuole evitare di appesantire il disco fisso, e se non si ha la possibilità di salvare il tutto su un cd. Nonché molto utile se il nostro scopo è quello di archiviare fisicamente il filmato, o se quella su cui abbiamo lavorato è una presentazione aziendale, di progetti, un video catalogo o ancora semplicemente parte della documentazione che dovremo mostrare alla conferenza della prossima settimana.

In ogni caso, prima di scegliere la nostra scheda per catturare le immagini, dovremo avere ben presente quale sarà l'uso che ne faremo in seguito. Non tutte le schede hanno la possibilità di riversare il filmato finale su un apparecchio esterno (il videoregistratore).

Meglio pensarci prima se non vogliamo ricorrere di nuovo al portafogli per comprare un convertitore, che è cioè un hardware supplementare (esterno o interno al personal computer) in grado di venirci in aiuto.

Giacomo Del Re

Per saperne di più

Upgrade: è la possibilità di espandere il computer per migliorarne e aumentarne le capacità. Si può operare un upgrade della memoria ram, del disco fisso (sostituendolo con uno più capiente o inserendone un secondo), oppure della Cpu (il chip che gestisce il funzionamento del computer). Ma upgrade significa anche installare nuovo hardware (schede nel nostro caso) che permetta al computer di effettuare operazioni particolari, come la cattura delle immagini.

M-Peg: l'acronimo sta per Motion Picture Experts Group. È lo standard di compressione audio-video. M-Peg codifica la parte audio del segnale eliminando i suoni non percepibili dall'orecchio umano. La parte video non viene compressa in toto: in breve, lavora sulle variazioni video di un fotogramma rispetto al precedente.

Video Cd: in tutto e per tutto simili a normali cd audio (come ai cd rom), i video cd possono contenere anche un intero film. Solitamente, però, un film dalla durata superiore ai 70 minuti circa viene diviso su due dischi. Il video cd gira su diverse piattaforme: cd-i, 3do e Amiga cd32 (se muniti di apposita scheda Full-Motion) ma anche su drive cd rom, se il personal computer è dotato di una scheda M-peg.

Pixel: è la più piccola unità di misura usata per rappresentare le immagini nei sistemi elettronici.

Editing: la parola riassume tutte quelle operazioni che si effettuano alla fine delle videoriprese, per cercare di migliorare la qualità del filmato finale. Le scene non desiderate vengono tagliate, le altre vengono montate secondo la creatività del regista. Si possono aggiungere titoli di testa e di coda, sottotitoli, effetti speciali e così via. Negli ultimi anni, sul mercato sono apparse centraline di editing, titolatrici, generatori di effetti speciali con prezzi abbordabili, tanto che l'editing si è trasformato da attività professionale a hobby quasi amatoriale.

Desktop video: l'editing di un video effettuato tramite computer. Niente centraline, generatori o altre apparecchiature analogiche. Il filmato viene montato in digitale, grazie a una scheda di cattura detta digitalizzatrice, e al software necessario. Una delle differenze principali fra i due tipi di editing, quella che dà all'analogico la definizione di 'lineare' e al digitale quella di 'non lineare', sta nel fatto che mentre nel primo si è costretti a lavorare seguendo la consecutività del nastro, nel secondo si è liberi di intervenire dove, quando e come si vuole.

Morphing: è uno degli effetti speciali più belli e meno raggiungibili, economicamente parlando, per quanto concerne un'utenza che non sia professionale. In poche parole, data un'immagine di partenza e una d'arrivo, il computer analizza tutto il processo del movimento necessario a passare dall'una all'altra ed elabora autonomamente le immagini intermedie. Tanto per capirci: un recente esempio di morphing cinematografico è quello che abbiamo visto nel film di fantascienza Stargate, dove la maschera egizia dell'attore Jaye Davidson è ottenuta con quest'effetto.

Un tour virtuale nella città distrutta dal Vesuvio

Visitiamo Pompei

Possiamo camminare o volare sulle rovine e i monumenti dell'antica città, ricostruiti con la computer grafica. Grazie a un cd rom che ci porta lontano nel tempo e nello spazio

Per pianificare un viaggio a Pompei

Per chi sta studiando gli antichi romani

Per gli amanti dell'archeologia

Entriamo da porta Marina, così chiamata perché volgeva verso l'antico porto della città, e ci troviamo al Foro. Intorno a noi, nello spiazzo assolato, resti di colonnati e trabeazioni, archi ed edifici in parte sopravvissuti e in lontananza il profilo del Vesuvio. Siamo a Pompei, miracolosamente deserta e priva di turisti, e a guidarci, non è un cicerone, ma una colomba. È l'icona del mouse in questa visita virtuale e rappresenta i nostri occhi: dove si posa noi vediamo e percorriamo a nostro piacere strade e vicoli o ci addentriamo negli edifici.

È questa la novità più gradevole del cd rom edito da De Agostini: la possibilità di percorrere i diversi itinerari come in una visita reale, con in più il vantaggio di avere una vista "virtuale" che ci permette di osservare il tempio o la villa dall'alto e da diverse angolature a seconda di come muoviamo le frecce di orientamento. Possiamo così violare le leggi fisiche dello spazio e del tempo e ammirare il retro degli edifici e vederli nella ricostruzione come erano originariamente. Se manca il fascino della luce e dell'ora, abbiamo in compenso un ricco apparato informativo, che può essere utile quando decideremo di mettere materialmente piede nell'antica città. Tanto più che, allegata alla guida elettronica, troviamo una guida turistica De Agostini.

Di tutti i monumenti possiamo consultare la piantina, vedere le diverse parti nella ricostruzione, leggere la scheda storica e artistica. Le schede sono spesso ipertesti che ci conducono alle immagini e ad altre informazioni. E quando siamo davanti ad un affresco lo zoom consente di vederlo da vicino e le frecce spostano la visuale.

Partendo dalla cartina, posizioniamo la colomba sui punti di snodo e prima di avviarci, diamo un'occhiata ai nomi delle vie e agli edifici notevoli che si trovano nei dintorni. Con il mouse entriamo in una via e usiamo le frecce per scegliere la direzione; le frecce attive sono rosse, ma se la direzione non è aperta conviene tornare alla cartina che ci indicherà dove siamo e dove possiamo entrare. Ad esempio da via Marina ci rechiamo al Foro, il centro commerciale, ma anche civile e religioso della città. Ad un'estremità troviamo la Basilica, che è tribunale, borsa e casa delle aste, e all'altra il Macellum, che, a differenza del suo derivato moderno, è il mercato della carne e del pesce ed, insieme al Foro olitorio, è uno dei grandi punti commerciali della città. Lungo la piazza troviamo il tempio di Apollo e il tempio di Giove, il Capitolium, che come dice il nome era il più importante della città ma non fu ricostruito dopo il terremoto del 62 d.C.; infatti la Pompei sepolta nel 79 d.C. dalle ceneri del Vesuvio era una città in ricostruzione e sarebbe rinata (come in parte avvenne) più elegante e più moderna della città antica.

Allora i declivi del Vesuvio erano verdi e coperti di vigne e la vita cittadina ferveva di attività commerciali e industriali, come è testimoniato ancor oggi dal numero delle botteghe, dalle dimensioni del foro e dalla ricchezza delle case signorili. Se passiamo dal Vicolo del Gallo e posiamo la colomba sull'immagine del Vesuvio un epigramma di Marziale ci ricorda la bellezza del monte su cui "fino a poco fa i satiri intrecciavano le loro danze ... mentre ora tutto giace se- ▶▶

La statua del fauno da cui prende il nome una delle ville più famose di Pompei. La statua orna le vasca centrale dell'atrio.

Per chi ha fretta

Violare le leggi fisiche dello spazio e del tempo per compiere un viaggio tra i monumenti di Pompei: vedere a volo d'uccello le strade e gli edifici, anche nella ricostruzione dell'epoca. Questo è quanto troverete in Pompei virtual tour, edito da De Agostini, un cd rom ricco di informazioni e che contiene nella confezione anche la guida turistica cartacea. Di tutti i monumenti si possono consultare la piantina, vedere le diverse parti nella ricostruzione, leggere la scheda storica e artistica. Le schede sono spesso ipertesti che riconducono alle immagini e ad altre informazioni. È possibile ingrandire immagini e particolari grazie allo zoom che si trova tra i comandi. Altra funzionalità interessante è la possibilità di cambiare il punto di vista semplicemente cliccando sulle frecce di direzione, proprio come in una visita "in carne ed ossa".

Visitiamo Pompei

polto nella triste cenere" e deplora "neanche gli dei avrebbero voluto compiere questo flagello".

Il quartiere adiacente al Foro era zona di belle case, alcune più piccole come la "casa del poeta tragico", altre grandi e sontuose con molti ambienti affrescati e decorati, come la "casa dei Vettii", liberti arricchiti , dove si può ammirare il ciclo di affreschi degli amorini, o la "casa del fauno", cosiddetta dalla elegantissima statua che orna la vasca centrale di uno dei due atrii e famosa anche per il pavimento a mosaico che raffigura la vittoria di Alessandro sui Persiani a Isso.

Grazie all'utilizzo della computer grafica è possibile vedere gli edifici di Pompei proprio come erano all'epoca.

Noi siamo abituati ai palazzi che si aprono sull'esterno e, anzi, è sempre stato un segno di prestigio mostrare una bella facciata o un ingresso di prestigio. La casa romana, invece, segue un modello proiettato verso l'interno: è dagli spazi interni che riceve aria e luce, mentre le finestre sono solo piccole aperture o mancano del tutto.

Nel suo modello più semplice, dalla strada si entra nel vestibulum, un corridoio che precede la porta vera e propria, e da qui si passa all'atrium, il cortile su cui si aprono le stanze, con un'apertura nel soffitto in corrispondenza della vasca centrale che raccoglie acqua piovana. Nella Roma imperiale il vestibolo era sopraelevato e si ornava di statue e di colonne, ma qui a Pompei, anche nelle residenze signorili, è spesso affiancato dalle tabernae, le botteghe, a cui si lasciava l'accesso alla strada.

Possiamo riconoscere questa struttura nelle piantine visibili sotto l'icona del capitello e avere una visione di insieme nelle ricostruzioni. Nella casa del fauno la struttura si moltiplica e si complica: qui gli atrii diventano due, l'uno riservato alle stanze della famiglia e l'altro ai locali della servitù. In fondo all'atrio tuscanicum si apre il tablinum, dove solitamente si riunivano i famigliari, affiancato da due triclinii, dove si consumavano i pasti, sdraiati sui letti così chiamati. Anche i peristilii erano due, l'uno comunicante con l'altro, e sul primo si affacciava la sala del mosaico, l'esedra, che potremmo definire un salone di rappresentanza.

La nostra passeggiata virtuale a Pompei è iniziata. Cliccando sulle frecce poste nella barra comandi è possibile cambiare il punto di vista.

Le altre due sezioni della guida sono dedicate a "vita ed arte" e alla "storia". Nei cenni storici troviamo la lettera di Plinio il giovane a Tacito in cui descrive l'eruzione del Vesuvio, dandoci un'idea precisa della subitaneità della tragedia, così imprevista nelle sue dimensioni che la maggior parte degli abitanti morì probabilmente perché si rese conto troppo tardi di quello che stava succedendo. "Vita ed arte" raccoglie invece schede informative sugli usi religiosi,sportivi o civili a cui erano adibiti i diversi edifici pubblici.

Ma la parte più ricca è senz'altro quella del "tour" turistico, anche per conoscere molte delle abitudini quotidiane della Pompei antica. Non dovevano mancare certo gli svaghi con due teatri a disposizione, dove si rappresentavano tragedie e commedie o spettacoli musicali e di mimi, e il grande Anfiteatro, dove si tifava per i gladiatori "del cuore". Per tenersi in forma si andava alle Terme Stabiane, con una grande palestra per gli esercizi ginnici e la piscina per il nuoto, oltre alle vasche di acqua calda, tiepida e fredda in cui ci si immergeva per il bagno, signori e signore in due settori distinti.

Possiamo poi visitare il Termopolio, uno degli esempi più grandi che ci siano giunti di "bar" antico. Era il locale in cui si vendevano bevande calde e la bevanda principale era il vino, diversamente preparato e mescolato con altri ingredienti, come si usava allora. Il pane invece proveniva dal Pistrinum, il laboratorio del panettiere, attrezzato con una macina di lava, trainata da animali da tiro, e un forno per la cottura affiancato da una vasca per l'acqua, usato bagnare le forme di pane per ottenere una crosta croccante.

Sono numerose le curiosità che possiamo soddisfare con questo cd rom; non è una pubblicazione di tipo storico o artistico, per cui non troviamo approfondimenti specialistici, ma come "guida turistica" offre ottime immagini e informazioni che rendono vivace e interessante la visita.

Francesca Bertolotti

POMPEI VIRTUAL TOUR

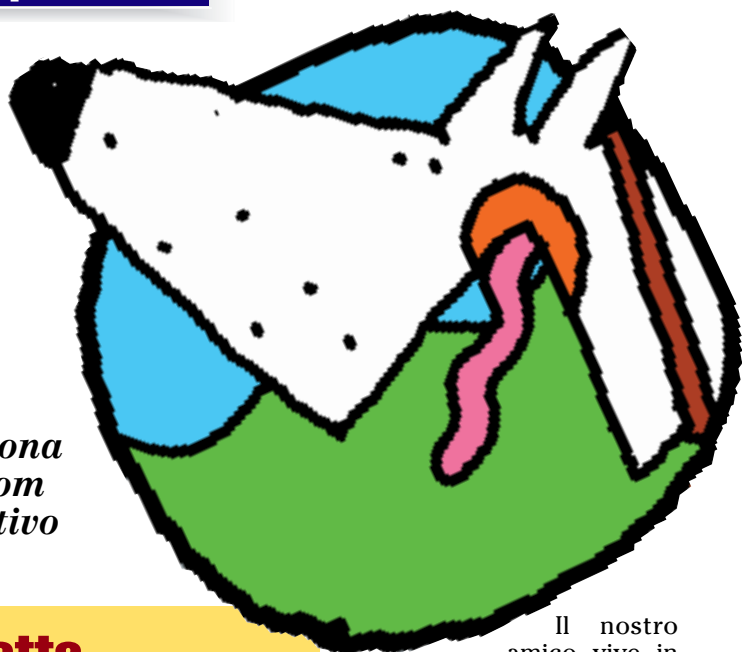
Prodotto da: De Agostini Multimedia (tel. 02-380861)

Requisiti minimi: personal computer 486 con 4 Mbyte di memoria ram (meglio 8 Mbyte). Sistema operativo Microsoft Windows 3.1. Lettore di cd rom. Si consiglia una scheda grafica almeno Vga con 256 colori.

Prezzo: lire 119.000

PAWS: alla ricerca dell'osso perduto

Ma che vita da cani!

Tratto dal libro per bambini "Come funziona un cane" illustrato da Alan Snow, il cd rom Paws è un simpatico divertimento educativo

Bambini

Per chi ha più di due anni e mezzo

Per vivere una giornata da cane

Per chi cerca un gioco educativo

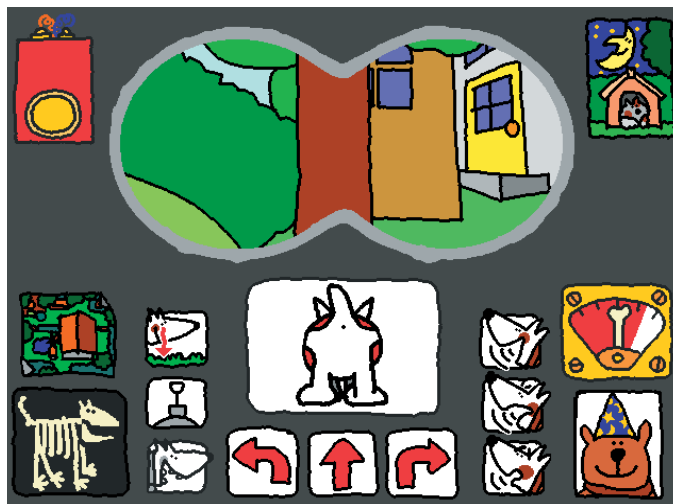
Per chi ha fretta

Il programma è diviso in tre sezioni: la prima è un videogioco in cui dobbiamo aiutare il nostro cane a consegnare degli ossi nei diversi punti della città il più in fretta possibile. La seconda sezione fornisce uno schema meccanico di funzionamento dell'anatomia del quadrupede, le cui varie attività fisiologiche vengono illustrate attraverso curiosi marchingegni. Nella terza parte sarete voi a impersonare il cane in un cartone animato interattivo e dovrete cercare di: mangiare quanti più ossi possibili, inseguire i gatti, scavare in giardino e ispezionare l'ambiente circostante. Un piccolo avvertimento ai genitori: ricordatevi alcune precauzioni prima di lasciare campo libero ai videogiochi. Assicuratevi che i bambini non stiano in piedi ma seduti, a buona distanza dallo schermo. Siate certi che non siano troppo stanchi. Controllate che l'ambiente sia ben illuminato. Invitateli a smettere per almeno quindici minuti ogni ora.

Come cambiano i tempi. Per tradizione consolidata quando un libro aveva successo se ne ricavava un film. Oggi, invece, viene prodotto un cd rom.

È il caso di Paws, che nasce da un fortunato libro per bambini intitolato "Come funziona un cane" scritto, o per essere più precisi, disegnato da Alan Snow. Paws, che letteralmente vuol dire "zampe", ha anche un sottotitolo "Dog Simulator" che già tradisce buona parte dei suo contenuti. Paws è infatti un "divertissement" per bambini ma non solo, che insegna a guardare il mondo con gli occhi e secondo le prospettive di un cane.

Anzi, sentendosi un cane. Il bambino è il cane nel momento stesso in cui comincia a giocare. Il cane non si vede mai: per capire come è fatto, che "faccia" ha realmente, bisogna ricorrere alle immagini sulla scatola o sulla copertina dei libretti in essa contenuti. Per il resto ci si muove e si agisce guardando attraverso gli occhi dell'amico a quattro zampe. E che cosa può mai fare un cane? Sembra facile..., ma non fatevi illusioni!! Del resto ci sarà pure un motivo per cui tutti dicono "Che vita da cani".

Il quadro di comando del gioco, con il mondo visto attraverso gli occhi del cagnolino.

Il nostro amico vive in una graziosa villetta circondata da un giardino con tanto di orto, piscina, siepi e cancelletti. Un bell'ambientino, non c'è dubbio, ma credete che sia facile ricordarsi tutti i punti dove si sono nascosti o sotterrati quei buoni ossi succulenti? Non è uno scherzo, credeteci, anche perché la vita riserva tante insidie!!!

La giornata del nostro amico si svolge nella continua ricerca dell'osso perduto, quindi annusa qua e là nella speranza di individuare quel profumino delizioso che lo induce a scavare. Tutto sarebbe più che idilliaco, se la zona non fosse frequentata da un gatto odioso ed impertinente, che non perde l'occasione di guastargli la giornata e di farsi beffe di lui.

Che cosa fareste voi se, mentre ve ne state belli e tranquilli a presidiare il vostro territorio, sentiste quel campanello d'allarme, quei brividi lungo la schiena che vi preannunciano la spiacevole novità in arrivo? Attenzione, perché il gatto è infingardo... se non siete più che decisi a far valere le vostre ragioni, il minimo che vi possa capitare è una sonora pernacchia.

E se il gatto per una volta se ne sta a riposo, non crediate di farla franca. Basta un passo falso per fi- ▶▶

Ma che vita da cani!

nire dritti filati in piscina a far compagnia ai pesciolini. Date retta al nostro amico: la giornata di un cane può essere molto faticosa. Tanto faticosa che, a furia di raccogliere ossi e tirare la coda al gatto, le energie si esauriscono. E allora, arriva il momento di mettersi a dormire. Ma anche per un cane, non è proprio detto che tutti i sogni siano d'oro. Certo, si possono sognare degli ossi giganteschi, ma siete sicuri che anche tra le braccia di Morfeo il gatto non venga a darvi fastidio?

Non vogliamo raccontarvi tutti i segreti nascosti nel giardino del nostro amico, sia per non guastarvi le sorprese, sia perché il gioco è molto intuitivo e non vi sarà difficile capire come e cosa fare. Vi diciamo, però che l'esplorazione del giardino è solo una delle tre attività consentite dal gioco. La seconda richiama la ricerca dell'osso, ma si svolge... sospesi per aria. Muniti di uno zainetto/jet si deve cercare di trovare gli ossi per consegnarli ai poveri cani affamati. E attenzione, non c'è troppo tempo.

La terza attività, infine, riprende in pieno il titolo del libro da cui Paws prende origine. Facendo clic sull'icona raffigurante lo scheletro del cane si attiva la sezione anatomia. Qui il cane è visto in sezione e tutti i suoi organi sono trasformati in ingranaggi. È un'idea semplice, ma efficace, per rappresentare il funzionamento di cinque parti anatomiche. Come cammina un cane, come mangia, come digerisce, come annusa, come muove la coda?

Complessivamente Paws ci sembra una buona alternativa a un cartone animato: i personaggi sono ben definiti e si fa in fretta ad identificarsi con l'eroe protanista: del resto chi non prende le parti di Willie il Coyote perennemente a caccia di Bip-Bip?

Ma al di là di quanto accade nel cd rom, ci preme sottolineare come questo prodotto sia ben realizzato per i bambini (di età compresa tra i 2 anni e mezzo e i 103, a quanto si legge sulla confezione) e i loro genitori. La scatola contiene il cd rom, un libretto di istruzioni in più lingue (italiano compreso) con tutte le "dritte" per giocare e le istruzioni per i genitori per usare il prodotto con i più piccini, un poster e un libro attività. Diversamente a quanto accade di solito, il libro attività non è un semplice album da colorare. Anzi, pur essendo tutto in bianco e nero, non c'è alcun invito esplicito a prendere in mano matite e pennarelli. Sono invece necessarie colla e forbici. Con l'aiuto della mamma o dei fratelli maggiori, il bambino può realizzare cinque giochi diversi. Il primo è il classico "memoria": basta ritagliare le carte per realizzare il mazzo. C'è poi un labirinto, con tutti i protagonisti della storia. Più complessi sono gli ultimi tre giochi. Uno consente di realizzare un libretto animato, come quelli di moda nel secolo scorso, e gli altri di costruire maschere di carnevale e un modellino tridimensionale dell'amico a quattro zampe.

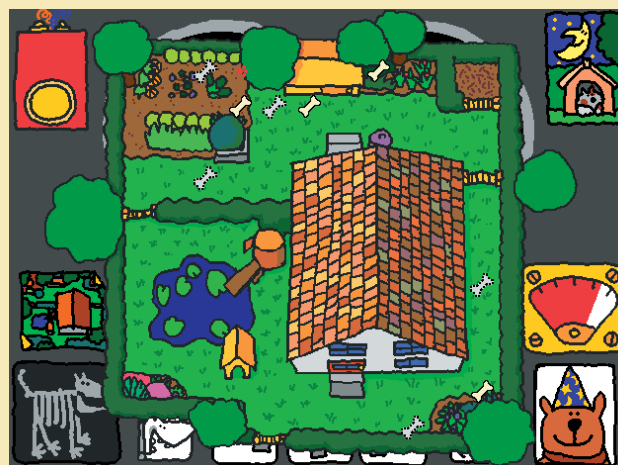
Maria Teresa Della Mura

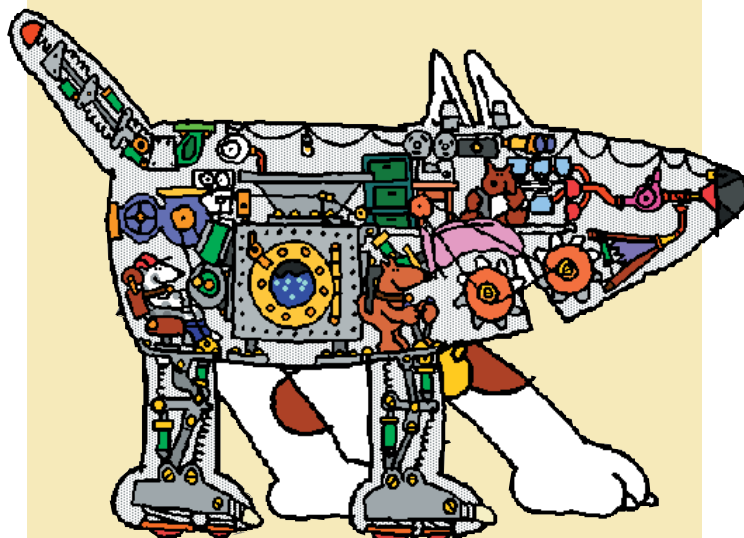
P.A.W.S

Prodotto da: Domestic Funk Product e distribuito da Leader (0332-874111)

Requisiti minimi: il cd rom è compatibile sia con Macintosh sia con un computer Ibm compatibile. Gira su 486Sx-33, dotato di 8 Mbyte di ram (tuttavia le prestazioni del programma migliorano sensibilmente con 12 Mbyte di ram)

Prezzo: lire 79.900

Nel mondo di Paws

Questa è la mappa della villetta e del giardino dove vive il nostro amico a quattro zampe. Scoprirete dove sono nascosti gli ossi.

È il momento della siesta, il cane si gode il meritato riposo e sogna. Nel fumetto scoprirete cosa sta sognando.

Lezione di anatomia. Gli organi del cane sono trasformati in ingranaggi. Cliccando sulle varie parti si scopre come funzionano.

THE DIG: un'avventura in cui dovrete usare il cervello

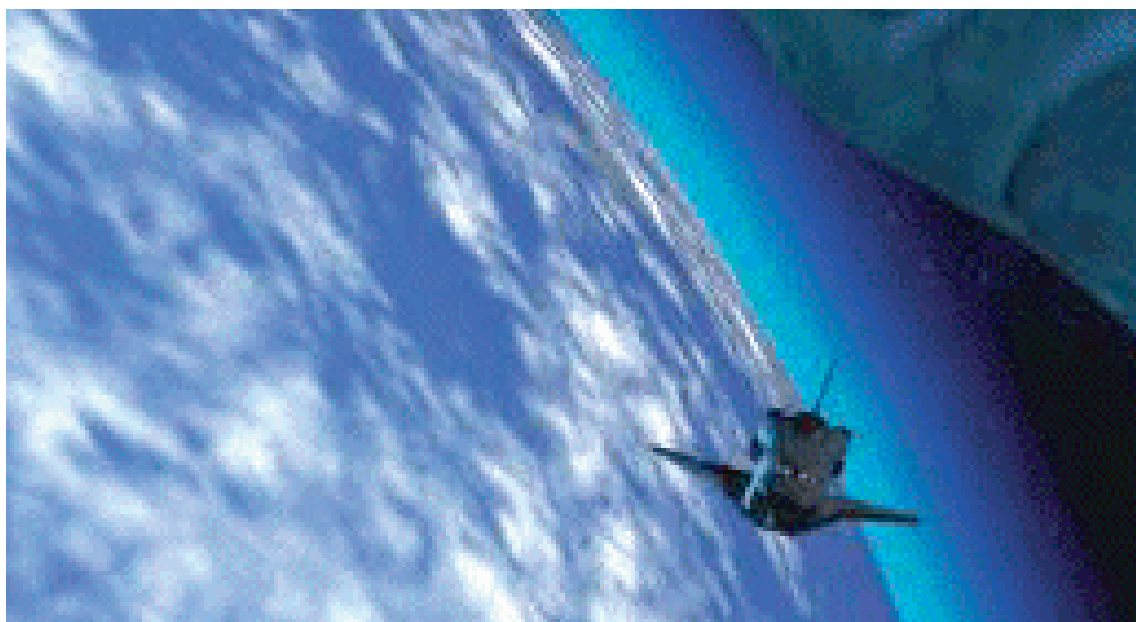
Missione spazio

Doveva essere un film dai mirabolanti effetti speciali, ma sarebbe costato troppo, così è diventato un videogioco. Questa in sintesi la storia di The Dig, la nuova avventura firmata Steven Spielberg

Giochi

Per chi vuole salvare la terra dalla distruzione sicura

Per chi è appassionato delle avventure spaziali

The Dig è un'avventura nel senso classico del termine. È senza filmati e immagini digitalizzate, di moda in questo periodo, ma al contrario di queste è una vera e propria avventura dove bisogna usare il cervello. Il gioco è basato su un'idea di Steven Spielberg che però non si è mai potuta tramutare in realtà a causa dei costi esorbitanti che avrebbe comportato. Steven ha però pensato che la storia sarebbe potuta diventare la trama di un gioco e così si è rivolto alla Lucas Arts che ha accettato il progetto. Quest'ultima è la società di giochi del suo amico George Lucas, che per chi non lo ricordasse è il creatore della saga di Guerre Stellari. Ma veniamo al gioco. La Terra è minacciata da un asteroide, grande circa come la Luna . Attila, come è stato soprannominato, deve essere assolutamente fermato; si è spostato su di una rotta che lo farà schiantare sul nostro piccolo pianeta. La Nasa ha deciso di spedire uno shuttle per piazzare delle cariche nucleari per poterlo deviare. Voi naturalmente prenderete i panni dell' uomo che guiderà questa missione, il comandante Boston Low. Insieme ad altri quattro esperti sarete spediti verso l'asteroide per cercare di spostarlo dalla sua rotta di collisione.

Lo shuttle con voi a bordo abbandona la terra e si avvicina all'asteroide: l'avventura di The Dig è iniziata.

Dovrete sfuggire da questo desolato pianeta e tornare sulla terra.

Gli altri membri dell'equipaggio sono Cora Miles, che si occupa delle apparecchiature dello Shuttle; Ken Borden, il copilota; Maggie Robbins, giornalista e Ludger Brink che è lo scienziato. Sono stati inseriti, fra i diversi personaggi, dialoghi a non finire con battute e controbattute. Ognuno ha delle caratteristiche comportamentali molto accentuate. Il comandante è un tipo taciturno e dalle frasi brevi, non troppo allegro, mentre il copilota è l'estroverso della compagnia. Il dottor. Brink da buon geologo e archeologo è curiosissimo e testardo.

Tutto comincia con il lancio dello shuttle verso Attila. Arrivati nell'orbita dell'asteroide, uscirete nello spazio e dovrete piazzare le due cariche nucleari nei punti stabiliti e tornare dentro lo shuttle. Mentre tornate indietro scoprirete un tunnel sotterraneo e da qui inizia l'avventura.Vi ritroverete in un nuovo mondo, in una situazione simile a quella del film Alien; un'astronave abbandonata con strane cose ed esseri; ma il gioco si evolverà in maniera completamente differente. Siate gentili con chi incontrate se riuscite a capire chi avete incontrato. Attenzione ai pericoli (dovrete anche cercare di far resuscitare il vostro archeologo), perchè l'esplorazione sarà lunga. Fate in modo di aver molto tempo per giocare perchè ne vale la pena.

Tutto è comandato attraverso i due pulsanti del mouse. Principalmente bisognerà mettere gli oggetti al loro posto e dialo- ▶▶

Un'avventura nello spazio

gare con i compagni di sventura per capire come comportarsi e cosa fare. Purtroppo non è possibile fare domande precise, ma si hanno solo delle risposte in base alla situazione ed al momento. Si dispone anche di un tasto apposito per fare delle battute ai vostri compagni. La quantità di dialoghi previsti è comunque enorme e simpatica. Gli ambienti da visitare sono veramente tanti e vi faranno passare molte ore di gioco a passeggiare in luoghi fantastici. Sebbene la grafica non sia incredibile e a bassa risoluzione è la musica che fa la parte del leone. La colonna sonora è proprio degna di un grande film. Inoltre il sistema iMuse della Lucas Arts crea un'atmosfera ancora migliore. Questo sistema di gestione del sonoro si occupa di far andare musica e situazioni a pari passo, cioè monitorizza e sa capire se è necessario ascoltare qualcosa di particolare per aumentare la tensione. Solitamente si hanno musiche fisse a seconda della locazione in cui ci si trova, invece in questo caso il gioco le adatta a quello che sta accadendo ai personaggi dell'avventura. I dialoghi sono completamente in inglese, ma per aiutarvi nella comprensione è possibile avere i sottotitoli in italiano. Una versione completamente in italiano uscirà nei prossimi mesi; per poterla avere bisognerà restituire il cd in inglese per poter avere quello completamente doppiato in italiano, si dovrà però pagare 30 mila lire. È necessario avere almeno un 486dx-66 con 8 Mb di ram. Inoltre un cd-rom un po' veloce vi farà giocare in modo migliore. Con i lettori a doppia velocità accoppiati ad un computer lento avrete dei tempi di caricamento un po' lunghi.

Sarebbe stato meglio occupare un po' di hard disk ed avere migliori prestazioni. Sul disco verranno salvate soltanto le vostre partite registrate e la configurazione per la scheda musicale. Vi consigliamo di non utilizzare il programma sotto Windows, essendo un programma per Dos; come sapete i giochi riescono ad essere molto più veloci ed hanno minori problemi di funzionamento; quindi se avete Windows 95 dovrete premere F4 dopo l'accensione, nel momento in cui si vede la scritta "avvio di Windows 95" e giocate in modo Dos.

Marco Pizzo

THE DIG

Marca: prodotto da Lucas Arts. Distribuito da Cto (tel. 051-753133)

Computer: Il cd rom gira sotto Dos. È necessario disporre di un personal 486 Dx-66 dotato di 8 Mbyte di ram e di un lettore di cd rom a doppia velocità.

Prezzo: 129.900 lire

PRO: Gli ambienti in cui si svolge l'avventura sono molti.

CONTRO: I dialoghi, sebbene all'inizio possono sembrare una trovata simpatica, alla lunga rallentano il procedere del gioco.

Si raccolgono i gioielli dell'Oracolo

I "gioielli dell'oracolo" altro non sono che enigmi. In una suggestiva ambientazione arcaica siamo chiamati a dimostrare la nostra abilità intellettiva perché ci sia concesso di unirci al sommo popolo di Nisus. Questa in estrema sintesi è il contenuto di Jewels of the Oracle distribuito da Cd Line (02-89405533) al prezzo di 112 mila lire. Gli enigmi si dividono in sei categorie, cui corrispondono sei settori sul pozzo della stanza centrale di partenza, azionando il mouse sulle pietre di esso si seleziona un enigma. Le categorie previste dagli inventori del gioco sono: amministrazione ed eguaglianza; invenzione, fertilità e creatività; unità, integrazione e armonia sociale; logica, scienza e comprensione; pianificazione, costruzione e mantenimento; comunicazione e documenti. Jewels of the Oracle risulta complessivamente un po' noioso, tale da essere consigliabile veramente solo ai grandi appassionati di logica e matematica, per i quali è, peraltro, una vera chicca.

Screamer, mani ferme sul volante!

Un gioco tradizionale, quello della corsa di automobili, ma sempre affascinante. Questo è Screamer, un cd rom per Dos della serie Graffiti di Virgin Interactive, venduto nella versione italiana a circa 80 mila lire e distribuito da Leader (0332-874111). Per avere successo il giocatore deve possedere un buon colpo d'occhio, un minimo senso tattico e disporre della sufficiente grinta per neutralizzare le mire di vittoria degli avversari. Una dose minima di scorrettezza, infatti, non solo è tollerata, ma è anche richiesta. Correndo su due tipi di persorsi cittadini (Palm Town e Lindburg) e un tracciato semi rupestre (Lake Valley) il pilota può mettere fuori causa temporaneamente gli antagonisti con accurate "sportellate", da sistemare sul fianco delle vetture avversarie. Attenzione, però, a non tamponare. Non tanto per il conto del meccanico (che qui non esiste nemmeno in modo virtuale), ma perché da una tamponata può scaturire un beneficio per l'avversario, che viene sospinto in avanti. Le vetture possono essere scelte tra sei modelli presentati in versione con cambio manuale o automatico e differenziate sotto l'aspetto della tenuta di strada e della capacità di accelerazione.

Maghi ed eroi per combattere i mostri

Hexen (distribuito da Leader) è il seguito di Heretic. Se avete amato Doom adorerete questo nuovo gioco che offre molte novità. All'inizio di ogni partita si sceglie che tipo di eroe essere: guerriero, chierico o mago. A seconda del personaggio scelto dovrete giocare in modo diverso con armi diverse. Ogni partita con un personaggio diverso rappresenta una nuova avventura. Anche i mostri sono lievemente differenti a seconda del personaggio scelto. Troverete mostri di ogni genere e cattiveria e i suoni vi faranno tremare (provate a giocare la notte!)

A passeggio con Lord Brummel

Storia del costume

Per rileggerla storia in un modo divertente

Per chi vuole curiosare tra i panneggi della nonna

Tra arte e moda

Quando la storia prende un brutta piega, gli abiti cambiano foggia. Un cd rom per chi ama pensare quando si veste

Sfogliando sul video le pagine del cd rom *Come ci vestivamo,* realizzato da Emme Interactive, assistiamo ad una sfilata di moda attraverso i secoli.

L'idea piacevole è quella di mostrare non dei manichini o dei vestiti da museo, ma le grandi dame e gli eleganti cavalieri come sono stati raffigurati sulla tela dai grandi pittori. Gli abiti prendono vita nelle occasioni mondane, nei riti familiari e nella scansione della giornata e, inseriti nel loro contesto. Così, anche i particolari più stravaganti diventano comprensibili e riacquistano fascino.

Il cd rom, tutto basato sulle immagini, non pretende di essere un'enciclopedia della moda, ma le schede scritte – che sono riprese da un commento in voce – guidano alla comprensione dei fenomeni che stanno alla base dei mutamenti di stile e informano sulla confezione, i materiali e gli accessori.

Nella sezione Società seguiamo le tappe della storia europea dal 1700 agli Anni Venti con le sue influenze su fogge e gusto, mentre i comandi "Tecniche", "Stile", "Guardaroba" descrivono più da vicino le parti dell'abito, la sua struttura, le decorazioni o gli ornamenti che lo accompagnano. Anche senza essere degli appassionati possiamo toglierci qualche curiosità. Scoprire ad esempio la gabbia che gonfiava le gonne a paniere permettendo alle sete di svolgersi in panneggi impreziositi di ricami e gioielli. Le trame dei merletti e i colori dei ricami li possiamo vedere sul cd rom negli ingrandimenti dei dipinti, oppure facendo ruotare i manichini che indossano autentici abiti d'epoca, o ancora possiamo studiare figurini le maniche e le scollature. Seguendo il percorso storico, i corsi e i ricorsi della moda diventano più chiari se pensiamo alle funzioni che le assegnava la classe dominante.

Le dame delle corti *Ancien Regime* dove dominava il gusto francese compensavano l'apertura delle gonne con le complicate acconciature ornate di fiori e di piume. Sembravano – come dice uno scrittore del tempo – *bellissimi uccelli che mutano piumaggio due o tre volte al dì*, un simbolo vivente di una vita decorativa lontana da ogni preoccupazione di utilità. Non stupisce che in Inghilterra alla fine del 700 nasce un gusto più semplice, proprio dove si era già avviata l'espansione industriale.

Le gonne si indossano dritte, uno stile che sarà ripreso in Francia, dopo la Rivoluzione, insieme alle tuniche sciolte a vita alta di stile neoclassico. È il momento in cui le donne si liberano del corsetto e lasciano trasparire sotto le stoffe leggere le for- ▶▶

Per chi ha fretta

Come vestivamo significa anche come eravamo. Per capire come i grandi fenomeni storici hanno mutato la moda, il cd rom della Emme Scala permette di rivisitare i diversi vestiti dell'epoca vedendoli su manichini o su quadri dell'epoca. Un modo diverso per rileggere la storia, ma anche per scoprire qualche curiosità come quella di sapere quando è stato inventato il tailleur o quale sarto ha cominciato a disegnare abiti in serie. Non solo per signore vezzose.

A spasso con Lord Brummel

me del corpo. Un altro importante momento di liberazione lo troviamo dopo la prima guerra mondiale. Si tratta di un avvenimento che spazza via i vecchi modi di vita e anche la cultura dell'Ottocento.

Nella moda si riflette sulle gonne che vengono accorciate fino al ginocchio "à la garçonne". E a proposito di ricorsi non è casuale che le gonne si allarghino di nuovo - con una pesantezza ben diversa dal gusto leggero del Settecento - nella seconda metà dell'Ottocento, nello sfarzo delle corti imperiali di Napoleone III, degli Asburgo o della regina Vittoria.

La donna elegante, non più solo aristocratica, ma anche borghese, si muove sostenendo il peso della crinolina e delle sottogonne. Anzi la ricchezza si misura proprio dai metri di stoffa che si arricciano sotto il vestito e dalle balze che lo ornano. A tanto sfoggio di tessuti non è estranea la fioritura dell'industria tessile che abbassa i prezzi , così come le scelte industriali avevano influenzato gli stili precedenti. Si capisce allora perché l'abito neoclassico inglese prediligeva stoffe di cotone e scialli cachemere, per i rapporti coloniali con l'America e l'India, mentre lo stile Impero di Napoleone preferiva le sete ricamate dell'industria locale. Anche l'abito maschile conosce le sue rivoluzioni. La più importante vede il passaggio dalle brache al ginocchio, che si indossavano con le calze di seta e le scarpe con la fibbia, ai pantaloni lunghi, che rimarranno un dato costante fino ai nostri giorni, insieme a quella che prima si chiama marsina, poi diventa redingote e infine nel Novecento giacca.

I pantaloni all'inizio dell'800 sono attillati e coperti da alti stivali (forse un richiamo alla divisa militare delle guerre napoleoniche), poi gli stivali si accorciano e finiscono sotto. E nei periodi successivi registriamo l'altalena del restringersi o l'allargarsi di questi due elementi base dell'abbigliamento dell'uomo moderno in sintonia con lo stile della moda femminile: pantaloni aderenti che segnano le gambe, pantaloni dritti e tirati sotto il piede o larghi e scampanati, redingote strette in vita o larghe e sciolte.

Le variazioni sembrano più ristrette di quelle che notiamo in campo femminile (e vi si dedica meno spazio nei testi) ma confermano il passaggio alla società borghese. Dai cenni sintetici delle schede risulta che davvero la moda non è un fenomeno semplice e il "come ci vestivamo" ci dice molto di "come eravamo".

La curiosità ci può condurre anche su sentieri più frivoli. Scopriremo, per esempio quando nasce il tailleur, che diventerà la divisa della donna moderna o quando compaiono per la prima volta i nomi dei creatori di moda, gli stilisti; o ancora qual è il sarto che ha inventato gli abiti in serie. Possiamo poi sorridere guardando cosa indossavano i nostri antenati quando si recavano ai bagni di mare, o a giocare a tennis; oppure rimpiangere la raffinatezza della *donna levriero* immortalata nei ritratti di Modigliani.

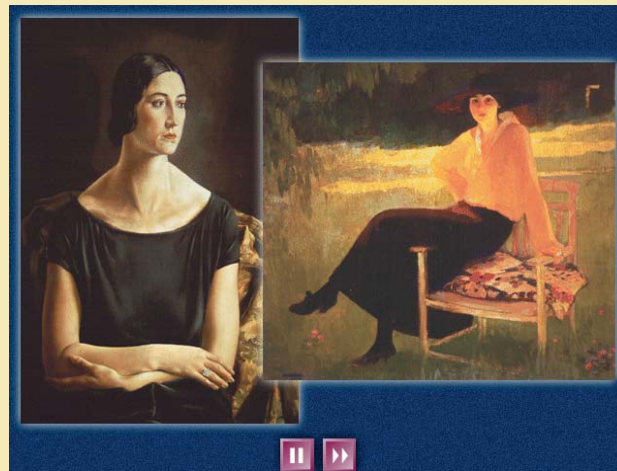
Franca Bertolotti

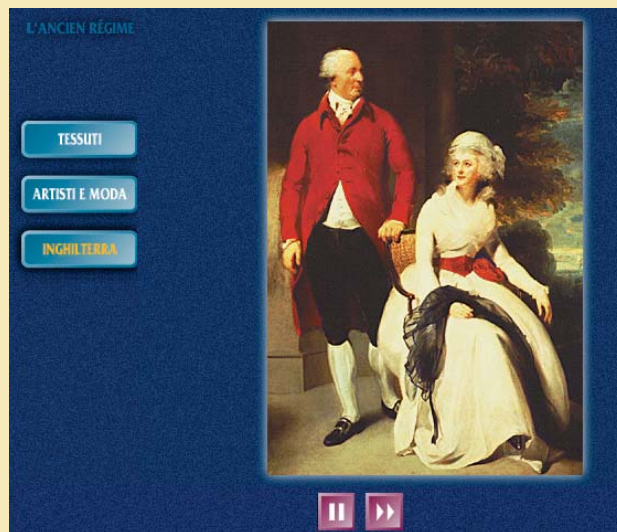
COME CI VESTIVAMO

Prodotto da: Emme Interactive

Requisiti minimi:
Personal computer 486
8 Mb di memoria ram
Sistema operativo Ms Windows 3.1
Scheda grafica (32000 colori)
Scheda audio (Windows compatibile) e lettore di cd rom

Prezzo: 129.000 lire

La moda e l'arte

Ecco come l'arte ha immortalato gli abiti del primo novecento: un ampia scollatura, gonne morbide e lunghe alla caviglia.

Utilizzando una grafica dell'epoca, con questo cd rom possiamo "radiografare" una dama alla corte del re Sole.

Nel settecento inglese la moda sta cambiando seguendo la rivoluzione industriale. Cliccare per conoscerne i tessuti e i disegni.

Nasce il primo centro commerciale italiano su Internet

Fatti mandare dalla mamma al cybermarket

Teleshopping

Per chi vuole provare fino a che punto ci si può spingere su Internet

Per chi vuole provare un metodo d'acquisto davvero nuovo

Perché dovreste comprare su Internet quello che potreste trovare in un negozio? Leggete questo articolo e lo saprete

Battete *http:/www.mercato.it:* entrerete nel primo centro commerciale italiano su Internet. Eccone la carta di identità. Si chiama Cybermercato, è figlio di Olivetti Telemedia ed ha emesso il primo vagito lo scorso 13 febbraio.

Cybermercato consente a chiunque abbia un abbonamento Internet di acquistare on line una certa varietà di prodotti: si spazia dai libri ai generi alimentari, dai computer ai videogiochi, entrando direttamente dentro i negozi virtuali "costruiti" dai primi partner di Olivetti Telemedia. Troviamo Rinascente, gli editori Franco Maria Ricci e McGraw-Hill, Apple, Olivetti e Vobis, Dessilani (vini), Parmador (gastronomia), al fianco di editori multimediali come Editel, Opera Multimedia, Giunti Multimedia, Leader e Elemedia. Inoltre c'è un sito di Radio Deejay dedicato ai giovani, il Radio Deejay Point.

Appena collegati ci appare la videata che abbiamo riprodotto qui a fianco. Si può entrare subito in uno dei negozi elencati cliccando su ciascuno di essi, oppure scegliere una delle aree indicate dalle quattro bandiere. Sotto "Galleria" si trovano i negozi dedicati alle idee regalo, in "Spazio Giovane" le idee e le iniziative di Radio Deejay, in "Multimedia world" i computer, gli accessori, i cd rom, i videogiochi e i libri che le aziende del settore presenti in Cybermercato mettono a disposizione. Infine sotto la bandierina "Business to business" non abbiamo trovato nulla, perché il sito è di prossima apertura e sarà un settore dedicato alle imprese.

Se è la prima volta che vi collegate potete cliccare su "La prima volta", che è una guida rapida: qui troverete alcune utili informazioni sull'utilizzo della rete. Se questo non vi bastasse potrete utilizzare il caro, vecchio telefono e comporre il numero 02-4521285 oppure 4521296. Il servizio funziona, così si legge sulla pagina Internet, da lunedì a venerdì dalle 9 alle 22 e il sabato dalle 9 alle 17.

In realtà è proprio vero: funziona! Noi abbiamo chiamato alle 20.10 e ci ha risposto una signorina molto gentile. Ma torniamo sulla rete. Come succede in ogni supermercato sulla terra ferma i prodotti, una volta scelti, vengono messi nel carrello. Lo stesso succede al cybermercato: i prodotti vengono visionati sempre più in dettaglio, grazie all'ausilio di schede descrittive, fino al momento dello shopping, quando si inserisce il prodotto scelto nel carrellino che appare in fondo alla pagina.

A questo punto si può decidere di procedere e fare l'ordine o di continuare a scegliere altri prodotti in altri negozi, sempre mettendoli nel carrello. E co- ▶▶

Per chi ha fretta

Una volta che vi siete procurati l'accesso a Internet, chiedete al vostro programma di navigazione di portarvi all'indirizzo: http/www.mercato.it. Se siete abbonati a Italia On line cliccate su Cybercato già sul primo elenco di servizi disponibili. A questo punto potrete entrare in uno dei negozi elencati proprio all'inizio della pagina e cominciare a vedere se c'è qualche prodotto che vi interessa. Scegliete e cliccate sul carrello: il prodotto ci finirà dentro. Alla fine del vostro giro potrete pagare o dando il numero della carta di credito al telefono o via fax o pagando alla consegna.

Fatti mandare dalla mamma...

me al supermercato c'è la possibilità di cambiare idea abbandonando virtualmente i prodotti alla cassa, semplicemente togliendoli dal carrello. Se invece si vuole procedere all'ordine si compila l'apposita scheda e si sceglie la modalità di pagamento, che può avvenire on line e off line.

Per pagare on line ci si registrerà presso il Cybermercato cliccando su "registrati" che è situato in fondo alla prima pagina e si forniscono i dati personali per telefono o per fax. Al cliente potenziale viene assegnato un codice personale di accesso, digitando il quale potrà farsi addebitare l'importo della merce acquistata sulla carta di credito ogni volta che deciderà un acquisto. L'operazione è così congegnata per motivi di sicurezza, per evitare che il numero della vostra carta di credito possa essere "sniffato" sulla rete da qualche malintenzionato. Altro metodo è pagare alla consegna in contanti o con assegno.

A questo punto l'acquisto è effettuato: vedrete recapitarvi a casa il vostro pacchetto tramite corriere al quale dovrete pagare il trasporto, le cui tariffe variano a seconda della spesa: da zero a 60.000 lire si pagano 9.000 lire di spedizione, da 60 a 100, 15.000, da 100 a 200, 20.000, da 200 a 500, 25.000, infine oltre le 500.000 si pagheranno 30.000 lire. La consegna dovrebbe avvenire in tutta Italia entro tre giorni dall'ordine e viene effettuata a domicilio fino alle ore 22, un servizio utile per quanti si trovano tutto il giorno fuori casa. Per quanto riguarda l'assistenza post vendita si fa riferimento sempre a Cybermercato, qualsiasi sia negozio che ci ha venduto la merce.

Bene, fin qui la prassi, ma la domanda sorge spontanea: perché dovreste comprare su Internet quello che potreste trovare nel negozio sotto casa? Risposta di Oliver Novick, responsabile di Olivetti Telemedia per le nuove iniziative e il commercio elettronico: «Primo perché essendo il mezzo interattivo le richieste possono essere personalizzate; secondo perché si può comprare stando comodamente seduti a casa propria e terzo perché dovendo l'azienda sostenere meno spese sul canale distributivo (*in questo caso Internet, ndr*) i costi al consumo potrebbero essere ridotti». Vale a dire, i prodotti acquistati su Internet dovrebbero costare meno, rispetto al negozio tradizionale. Ma non è proprio così. Tra tutte le spiegazioni, l'ultima ci era sembrata la più allettante, per cui siamo andati a curiosare al Cybermarket.

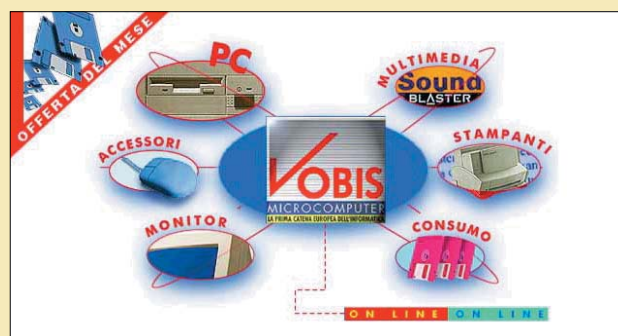
Effettivamente qualche offerta promozionale c'è (ad esempio Vobis mette in vendita dieci scatole di floppy disk Dos a 54.000 lire anziché 60.000) ma cercando qualcosa di più consistente troviamo che proprio i computer Olivetti costano quanto al negozio.

Ci assicurano, però, che in futuro ogni "negozio virtuale" deciderà una politica dei prezzi adeguata e che la linea dovrebbe essere quella del risparmio per il consumatore.

Il Cybermercato è in crescita, collegandovi dopo di noi probabilmente troverete altri nuovi negozi e nuovi cataloghi perché le aziende cambieranno i prodotti periodicamente. Infine un consiglio: collegatevi agli editori multimediali, ne vale la pena.

Daniela Dirceo

Quattro passi tra le vetrine

● Siamo collegati con il sito della Rinascente e abbiamo scelto di acquistare un set formato da una casseruola e una padella al costo di 57.000 lire. Questa che vedete è la scheda che descrive in modo più approfondito il prodotto. Una volta deciso, possiamo cliccare sull'icona del carrello: apparirà una scheda d'ordine in cui è descritto il prodotto. Dovremo solo indicare il numero degli esemplari desiderati e cliccare su "conferma" A questo punto il set è nel carrello e possiamo continuare il nostro giro tra gli altri negozi. Se alla fine del nostro shopping decidessimo che le pentole non ci servono più, potremo semplicemente toglierle dal carrello.

● Ed eccoci nel sito di Vobis, un altro dei negozi virtuali presenti al Cybermercato. Qui troviamo gran parte dei prodotti distribuiti dalla catena tedesca. Cliccando sulle varie sezioni, potremo trovare quello che ci interessa. Una curiosità. Vobis in Germania ha già avviato un progetto che permette agli acquirenti più esperti in informatica di personalizzare il proprio acquisto, scegliendo i vari componenti del prodotto. Questo servizio è particolarmente utile per configurazioni di computer un po' particolari ed eventualmente per reperire pezzi difficilmente rintracciabili sul canale tradizionale.

● Dulcis in fundo...il salame. Il sito Parmador è per i ghiottoni: qui troverete alcune delle prelibatezze del parmense in vari tipi di confezione. Le cifre a confezione ad oggi disponibili sono al di sotto delle centomila lire. Questi sono solo alcuni dei siti presenti su Cybermercato, abbiamo voluto darvene un "assaggino". Ora sta a voi collegarvi.

Occhi di regista vedono Roma

Una curiosa visita per le strade dell'Urbe con il cd Roma nel cinema

Avete presente Nanni Moretti e la sua Vespa in «Caro diario»? L'idea di produrre il cd rom *Roma nel cinema* parte sicuramente da qui. I luoghi, la storia e i personaggi della Capitale sono stati raccolti in 270 immagini e 150 filmati tratti da 49 pellicole cinematografiche, per conto della Progetti Museali Editori, in coproduzione con Enel e Infobyte (distribuito da Sacis 06-37498. Costo 98.000 lire). L'opera si suddivide in quattro capitoli, due di natura turistica (dedicati alla Roma monumentale e a quella moderna), uno che indaga sulla "Vita romana" e, infine, una sezione con gli spezzoni degli autori e attori più rappresentativi, ma anche interviste nei quali i personaggi raccontano il loro rapporto personale con la Capitale.

Giotto, la vita, le opere, il suo tempo

Gli albori dell'arte

L'intera produzione di uno dei maggiori pittori italiani è l'argomento di *Giotto: viaggio tra le opere nelle città*, cd rom della Ash Multimedia (0444-303450). La vita e le opere dell'artista nato nel 1267 a Colle di Vespignano, in provincia di Firenze, e morto nel 1337 nel capoluogo toscano, sono consultabili in sei lingue (italiano, inglese, americano, francese, tedesco, spagnolo). L'opera della Ash permette poi di documentarsi sulla vita di Giotto, la inserisce nel contesto storico raccontando i fatti principali di quel periodo e, naturalmente, presenta le fotografie di tutte le opere del pittore fiorentino grazie a circa settecento immagini ad alta risoluzione, con la spiegazione dell'episodio raffigurato e la possibilità di zoomare sui particolari.

Tutte le opere di Leonardo pittore

Come ti ridipingo la Gioconda

Leonardo da Vinci, l'artista-scienziato del Rinascimento è protagonista dell'ultima fatica editoriale della Emme Interactive (02-29514639). Dotato di una grafica molto curata, il cd rom ripercorre la vita di Leonardo. Il capitolo sulle opere permette anche di zoomare sui particolari e di confrontarli anche con altri dipinti. Fin qui, dunque, tutto bene, ma poi arriva il commento sonoro che definisce la Gioconda "sintesi di pittura come cosa mentale" oppure ricorre a frasi del tipo "cosmogonia di acque" o "aurea metafisica di luce irreale" contribuisce ad appesantire un'opera tutto sommato di buon livello. Forse, proprio per questo è stato inserito anche un gioco che permette di reinventare alcune opere di Leonardo incrociando nasi, occhi e bocche di opere come la Gioconda, Ginevra Benci e la Belle Ferronière.

Per gli amanti del vino buono

È una vera e propria enciclopedia dedicati agli emuli di Bacco. Stiamo parlando del cd rom Vini d'Italia, che è stato sviluppato dalla spezzina Dreamware (0187-500968) in collaborazione con l'Enoteca Italiana. Il cd contiene le schede tecniche di tutti i vini D.O.C e D.O.C.G. italiani, sezioni informative sui processi e le zone di vinificazione, sulla storia del vino e della vite, sugli abbinamenti cibo-vino, sulla degustazione, conservazione e riconoscimento dei vini, sul come attrezzare la cantina ideale e così via. Il cd è ovviamente corredato di immagini , che aiutano nella sua consultazione. Una chicca: troverete anche un'esclusiva serie di degustazioni effettuate da sommellier di fama internazionale. Il costo è di 79.000 lire.

I primi due anni del bambino

Si tratta di una new entry nel mercato dell'editoria multimediale. È la milanese Ariete Telemedia, (telefono 02-76003516) che esce con alcuni titoli tra cui "I primi due anni", un cd rom rivolto alle future e alle neo mamme (e perché no, anche papà) e dedicato ai primi due anni di vita del bambino. L'opera è stata curata dal professor Marco Criscione dell'Università dell'Aquila ed è divisa in sezioni, una per ogni periodo della vita del bambino. Si potranno così avere informazioni sull'alimentazione, i disturbi più frequenti e anche piccoli suggerimenti. Una tabella permette di inserire i dati riguardanti il peso del neonato per poterne monitorare l'aumento e controllare se questo avviene secondo la norma. Costa 85.000 lire.

Guida agli alberghi e ristoranti d'Italia

L'ultima fatica di Olivetti Multimedia (02-48364560) nel settore del turismo si chiama Guida Alberghi e Ristoranti d'Italia ed è stato sviluppato in collaborazione con il Touring Club Italiano. Il cd permette di scegliere e prenotare hotel e ristoranti a seconda delle esigenze. Il cd contiene anche le mappe di alcune delle città più importanti. Il costo è di 94.000 lire.

Carte e Tarocchi senza più segreti

Per diventare cartomanti

Sul cd rom uno strano connubio tra magia e tecnologia

Si possono leggere i Tarocchi in un ambiente che non sia a luci soffuse, con qualche vecchio paravento e un arredamento carico di anni e che abbia già udito di tanti dolori e di tante speranze? Chi lo sa! In questo caso l'innovazione è drastica: Tarocchi al computer, con un cd rom con tante immagini suggestive. Ma si tratta di un prodotto (della Tattilo tel. 06-305264, costo 24.900 lire) destinato autoapprendimento o, se si preferisce, al divertimento. Il cd propone innanzi tutto al consultante una carta del destino, determinata dalla data di nascita e dal nome e cognome. Uno dei 22 Arcani Maggiori (la Papessa, il Matto, la Giustizia eccetera) verrà identificata come la vostra carta del destino, con quel che dal significato della carta consegue. Per conoscere il valore mantico degli altri 21 Arcani maggiori e dei 56 Arcani minori (14 carte per ogni seme, dall'asso al Re, ma chissà perché nella versione di cui disponiamo per la recensione, mancano i 4 Re) basta cliccare come in un qualsiasi ipertesto. Il cd offre anche cinque giochi preconfezionati. Il soggetto che ha indicato il proprio nome e data di nascita, può chiedere la risposta ad una sua personale domanda, oppure specificamente dell'amore, della salute e del lavoro. Infine: il gioco generale, che dovrebbe comprendere un po' tutti i maggiori temi del destino individuale. In tutti questi casi però vengono adoperati solo gli Arcani maggiori e si estraggono un numero di carte relativamente esiguo. Niente "Grande gioco zingaresco", con lo squadernamento di 54 carte e neppure quelli più lineari come il "Gioco delle dieci carte". Si propongono solo i metodi di Oscar Wirth, considerato il massimo esperto, con le tre carte e con la classica croce a cinque carte. Questo cd mantiene onestamente quel che il prezzo promette: un approccio gradevole, divertente e semplice al mondo dei Tarocchi.

Enrico Lupi

Libri elettronici

Leggere col proprio word processor i classici da Dante a Tolstoi

L'associazione culturale non profit Liber Liber dà la possibilità di accedere ad una biblioteca di testi elettronici gratuitamente via Internet. Questo progetto è chiamato Manuzio. Potrete trovare testi di scrittori di cui ormai nessuno può vantare diritti di copyright; dalla Divina Commedia a Tolstoi. Per trasferire i libri su computer l'associazione si avvale di volontari ed è sempre alla ricerca di collaboratori. Chi volesse collegarsi, potrà farlo all'indirizzo: *http://www.mclink.it/com/liber/liber*.

Con squadre transoceaniche

Caccia al tesoro virtuale

Una caccia al tesoro su Internet con squadre composte da persone che vivono in continenti diversi? L'ha organizzata Swatch (sì, proprio quella degli orologi) con la collaborazione di Video on Line. Nel sito Swatch (*http://www.vol.it/swatch-art*) indicazioni sibilline serviranno per identificare in quale sito è nascosto uno dei dieci tasselli che compongono un cinturino di orologio. Chi lo compone prima, vince.

Comprereste un'auto da lei?

Automobili usate

È nata, era solo questione di tempo, la compra-vendita di auto usate sulla madre di tutte le reti.

Collegandovi all'indirizzo *http://www.augustea.it/auto2000* potrete dare un'occhiata alle offerte del momento. Tante automobili corredate da una scheda completa di tutte le caratteristiche più importanti. La scelta può essere effettuata cercando secondo la marca ed anche secondo la zona geografica.

Se si è interessati ad acquistare un'automobile è possibile mettersi direttamente in contatto col venditore. Seap e Augustea offrono questo servizio facendo pagare coloro che intendono mettere in vendita un'auto attraverso la rete. Ulteriori informazioni le potrete trovare presso Seap, telefono 02-90782383, e-mail: *seap@augustea.it* , oppure presso Augustea Service, tel. 039-2024462, e-mail: *info@augustea.it*.

Cercando testi introvabili

Tutte le biblioteche nazionali

Chissà quante volte vi è capitato di essere alla ricerca di materiale di argomenti strampalati e, si sa, maggiore è la stranezza più difficile è trovare libri e studi inerenti. Una delle grandi possibilità di Internet è quella di potersi collegare a università e centri culturali di tutto il mondo.

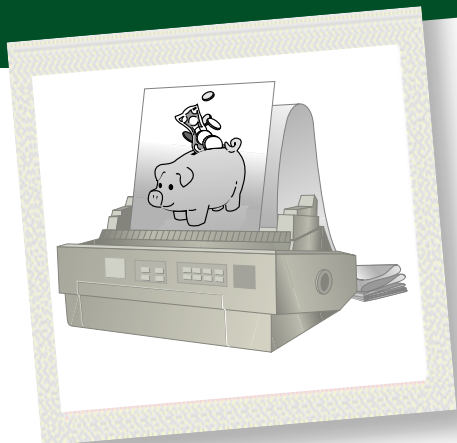
Partendo da questo indirizzo, *http://sunsite.berkeley.edu/Libweb*, avrete la possibilità di trovare molto materiale andando anche a spulciare Biblioteche Nazionali come quella Austriaca fino ad arrivare a quella dell'Estonia. Noi siamo andati a sbirciare dentro quella francese anche solo per dare un'occhiata: è molto interessante (vedere l'immagine).

La radio sulla rete

Radiox ha iniziato le trasmissioni su Video On Line. Da pochi giorni è possibile ascoltare la radio attraverso Internet. Il nuovo servizio trasmette col sistema Real Audio i programmi di RadioX. Se abitate a Cagliari la potrete ascoltare sui 96.8 MHz, se siete cittadini del mondo basta che vi colleghiate all'indirizzo http://www.vol.it/RADIOX per sentire le canzoni più belle selezionate per voi. Real Audio è un programma gratuito, per Windows o per Macintosh e per Unix, può essere scaricato tranquillamente da Internet, è lungo circa poco più di 300 Kb. È necessario per il suo funzionamento una scheda musicale. Sebbene il servizio sia solo agli inizi basteranno pochi minuti per appassionarvi a questa nuova possibilità. A breve sarà creato un vero e proprio palinsesto che trasformerà RadioX nella prima radio italiana su Internet a funzionare 24 ore su 24. Se volete sapere trovare altre radio virtuali basta collegarsi alla Real Audio http://www.realaudio.com per scoprire nuove possibilità di ascolto. Se volete avere maggiori informazioni scrivete e-mail: sergio@vol.it, invece per telefono chiamate il numero 070/65.81.44.

Beppe Grillo on line

Beppe Grillo è on line. È possibile leggere testi e scrivere al popolare comico genovese attraverso la rete. Collegatevi all'indirizzo http://www.mpnet.it/Beppe_Grillo per vedere la sua pagina web, potrete leggervi i motivi che non hanno permesso la messa in onda del suo spettacolo e i testi di alcuni suoi spettacoli. Per scrivergli invece potete usare il suo indirizzo di posta elettronica: beppe.grillo@mpnet.it.

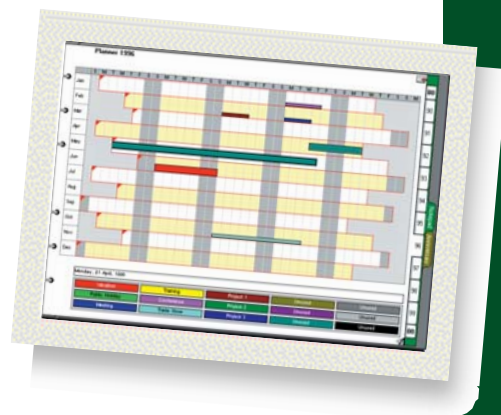
Scegliere un prodotto non è mai una cosa semplice. Pc Open vi offre una strada per non sbagliare.

L'alternativa aghi

Se dovete stampare valanghe di dati, se siete obbligati a fare bolle e fatture in copie multiple, allora avete bisogno di una stampante ad aghi. Pc Open vi aiuta a sceglierle ed è andato a vedere come funzionano e quanto costano i modelli che trovate nei negozi di sei città italiane.

Pag. 134

L'agenda sul computer

Si chiamano Personal information manager e sono una soluzione per chi ha tanti impegni da non riuscire a farli stare in un'agenda normale. Ma i Pim servono anche a lavorare meglio insieme.

Pag. 140

Le schede rapide

Comprare il primo computer o più memoria per il personal; acquistare una scheda o una tavoletta grafica e attrezzare lo studio di un commercialista. Ecco i temi delle nostre guide rapide.

Pag. 148

Guida permanente di Pc Open

Questo mese lo spazio riservato a produttori e distributori è dedicato a chi si occupa di programmi per fare grafica con il computer e di stampanti. **Pag. 155**

SPAZIO APERTO

Informazioni, problemi, domande tecniche e commerciali. La rubrica che vi dà la possibilità di comunicare con la redazione

I VOSTRI DIRITTI

Non sempre si ha la fortuna di avere un avvocato in famiglia. Per chi non ce l'ha, ecco l'occasione per sottoporre i propri dubbi a uno che di computer se ne intende

Pag. 159

LE GUIDE Come scegliere la stampante a impatto più adatta

L'alternativa aghi

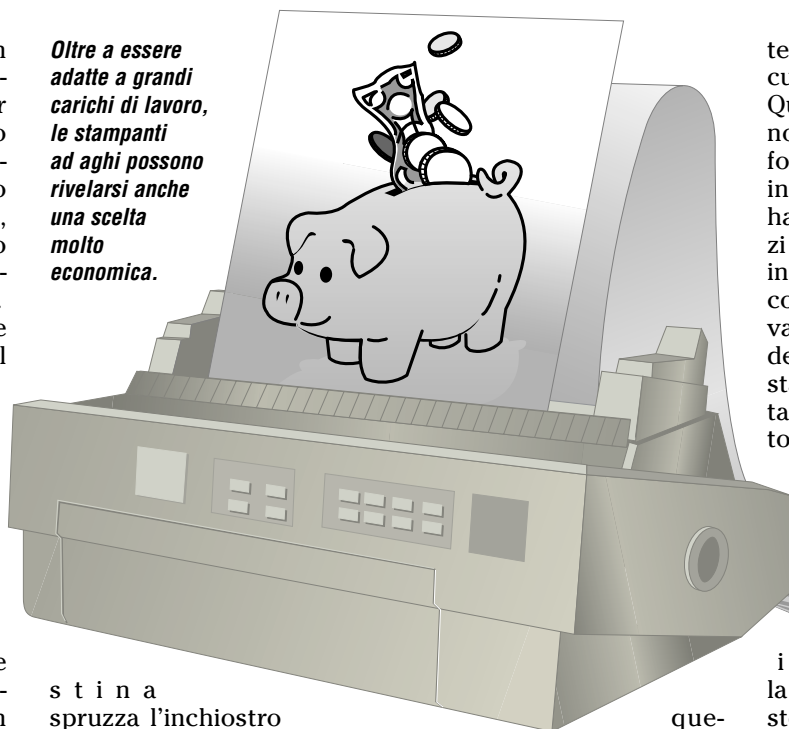
Non brilla certo per qualità di stampa, ma affidabilità, velocità ed economia ne fanno comunque una valida scelta

A CHI SERVE

Studi professionali, piccole aziende e utenti domestici

A tutti i possessori di un personal computer, prima o poi capita di dover immortalare su un foglio ciò che appare sullo schermo del monitor. Per questo la stampante è considerata, a pieno titolo, l'accessorio più importante nell'universo dei prodotti informatici.

La scelta della stampante dipende, naturalmente, dal tipo di utilizzo che se ne intende fare. Se per lavoro o per hobby si ha bisogno di una perfetta qualità di stampa (come ad esempio grafica, lucidi, presentazioni, eccetera), è preferibile una stampante laser, che sfrutta appunto un raggio laser per imprimere l'immagine sul foglio, che viene successivamente ricoperta con un inchiostro speciale chiamato toner.

Per chi invece ha bisogno di una buona qualità di stampa ma non vuole investire troppo denaro, la soluzione migliore è rappresentata dalle stampanti a getto d'inchiostro, dove una testina spruzza l'inchiostro sulla carta, sfruttando la carica elettrostatica e l'energia termica. Nelle versioni a colori questo tipo di stampante rappresenta sicuramente il miglior compromesso prezzo-prestazioni (*Pc Open* ha dedicato due guide all'acquisto a queste due categorie di prodotti, rispettivamente nei numeri 1 e 3).

Un altro tipo di stampante, molto apprezzata negli uffici e negli studi professionali (notai, commercialisti, avvocati) è la stampante ad aghi, della quale ci occupiamo in questa guida. Questo tipo di periferica, nonostante l'ingresso in forze sul mercato delle inkjet e delle laser (che hanno oggi raggiunto prezzi abbordabili, mediamente inferiori al milione di lire), continua a contare su un vasto numero di clienti "fedeli". Persone che in una stampante ricercano durata, robustezza e soprattutto il basso costo di acquisto e di gestione.

Una stampante ad aghi costa infatti poco più di 300 mila lire (per i modelli in bianco e nero e la matrice a 9 aghi) e il costo di gestione è quasi irrisorio: alcuni tipi di nastri sono in vendita a poco meno di 10 mila lire. Senza contare che questo tipo di stampante, per il fatto di imprimere una pressione sul foglio, permette di realizzare più copie della stessa pagina utilizzando la carta carbone o una speciale carta copiativa.

Ecco perché le stampanti ad aghi campeggiano sulle scrivanie di moltissimi uffici, siano essi di piccole o grandi aziende (per realizzare bolle, fatture, circolari interne), oltre ai già ricordati studi professionali che in un documento badano soprattutto ai contenuti e non sempre prestano una particolare attenzione all'originalità estetica.

I modelli di stampanti ad aghi oggi in commercio sono numerosi così come i negozi presso i quali ▶▶

Oltre a essere adatte a grandi carichi di lavoro, le stampanti ad aghi possono rivelarsi anche una scelta molto economica.

Per chi ha fretta

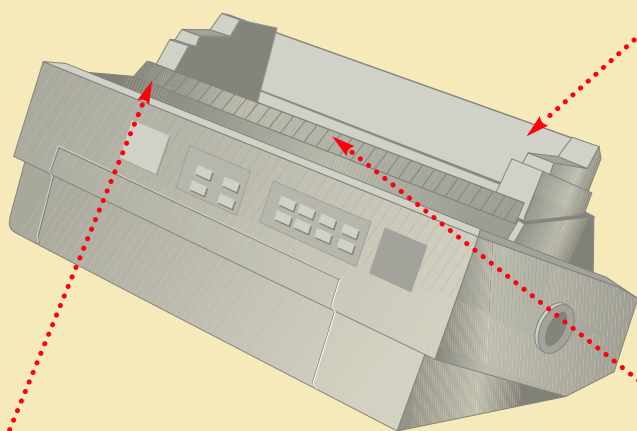
In queste pagine trovate una guida completa per capire se può convenirvi comprare una stampante ad aghi e, in caso affermativo, come scegliere il modello più adatto alle vostre esigenze.
Non è vero, come potrebbe sembrare, che queste stampanti siano ormai obsolete. Un po' datate, in effetti, lo sono, ma hanno una soglia di prezzo molto bassa e per alcune applicazioni sono ancora insostituibili. Fra queste ci sono la stampa di grandi quantità di dati (tabulati, indirizzari, archivi clienti/fornitori e così via) e le situazioni in cui viene richiesta la stampa in più copie. Le stampanti laser e a getto d'inchiostro non sono in grado di farlo perché non esercitano una pressione sul foglio mentre stampano, al contrario di quelle ad aghi.
La gamma di prodotti fra cui scegliere è molto vasta, ma nei negozi si riduce a pochi modelli.
Una buona regola è comunque quella di scegliere un modello con testina a 24 aghi (più precisa), che possa usare sia moduli continui che fogli singoli e capace di accogliere anche pagine in formato A3.
Pc Open è andato a vedere i prezzi reali di queste stampanti in sei città italiane.

Le stampanti ad aghi: una pagina per scegliere senza sbagliare

Il formato della carta

Attenzione alla larghezza della stampante. Se sceglete un modello in grado di usare solo il formato A4,vi troverete in difficoltà quando proverete a usare i tabulati. Meglio orientarsi sul formato A3

La testina

Nei negozi trovate modelli con testina a 9 e 24 aghi. Per avere una qualità accettabile, i 24 aghi sono da preferirsi

Metodo di trascinamento

Spesso queste stampanti sono in grado di usare solo moduli continui. Qualità apprezzabile, che dovrebbe però essere affiancata dalla possibilità di usare anche fogli singoli

Che quella della testina ad aghi sia una tecnologia un po' superata è un fatto acquisito. Altre tecnologie, come quella che si basa sul laser o sul getto di inchiostro sono molto più adatte a molte applicazioni e soprattutto offrono una qualità decisamente superiore.
Tuttavia, vi sono dei settori di applicazioni in cui le stampanti ad aghi (o a matrice, come spesso vengono chiamate) sono ancora capaci di giocare un ruolo importante.
Parliamo soprattutto degli uffici che devono stampare un gran numero di dati o di quegli utenti che vedono nel prezzo l'unica variabile da considerare al momento dell'acquisto. Le stampanti ad aghi, infatti, sono molto veloci e hanno prezzi più bassi sia in fase di acquisto che successivamente, rispetto al materiale di consumo.Vediamo ora alcune caratteristiche delle stampanti ad aghi che è bene tenere presenti prima di mettere mano al portafoglio.

1) I modelli con 24 aghi stampano meglio di quelle che ne hanno soltanto nove. Costano un po' di più, ma probabilmente, dopo aver fatto il paragone, non ve ne pentirete.
Le parole stampate sono formate da un insieme di punti stampati da aghi che premono contro il nastro: maggiore è il numero di aghi, più grande è la definizione. Per completare le informazioni grafiche informatevi dunque anche sul numero di colonne che si possono stampare e sulla risoluzione (indicata con la sigla dpi, ossia il numero di punti per pollice).

2) Un altro elemento importante in questo tipo di stampanti è l'avanzamento della carta. Consigliamo di acquistare modelli che permettano l'inserimento sia di fogli singoli che a trascinamento automatico (moduli continui).
In alcuni casi l'alimentazione dei fogli singoli è automatica e non è necessario introdurre i fogli uno a uno. Mentre tutte le stampanti che usano il modulo continuo danno anche la possibilità di intercalare un foglio singolo anche quando è in funzione il sistema di avanzamento automatico, senza dover sganciare quello per i moduli continui.

3) Se avete a che fare con grossi tabulati o fogli in formato A3, tenete d'occhio la larghezza del rullo della stampante. Orientatevi quindi solo su quei modelli che accettano carta di formato superiore al tradizionale A4.

4) Infine una precisazione che potrebbe risultare ovvia a chi di queste cose non è del tutto digiuno. La risoluzione di una stampante ad aghi è di gran lunga inferiore a quella raggiungibile con una a getto di inchiostro o laser. Orientatevi su questi ultimi due modelli se prevedete di dover stampare disegni complessi o immagini fotografiche.

Se la stampante vi serve in casa

Pensate bene a quello che fate, visto che per un uso domestico una stampante ad aghi non è proprio la soluzione ideale, a meno che non la dobbiate usare per qualche applicazione particolare.
L'unica discriminante è costituita dal prezzo: visto che per un prodotto di questo genere potete spendere anche 300 mila lire, decidete per gli aghi solo nel caso che la differenza di prezzo con una getto di inchiostro (poco più di 100 mila lire, in alcuni casi) diventi determinante per il vostro budget.
In tal caso, potete orientarvi su un modello con la testina a 9 aghi, di piccole dimensioni. Trovarla nei negozi, potrebbe non essere così facile.

Se la stampante vi serve in ufficio

Scegliete una stampante ad aghi se dovete stampare tabulati di grandi dimensioni, se volete economizzare al massimo sui costi del materiale di consumo e se dovete stampare moduli continui o in copie multiple.
Orientatevi dunque su un modello a 24 aghi, con una grande velocità di stampa e capace di ospitare, oltre al modulo continuo, anche fogli singoli A4 (se volete anche il formato A3 dovrete spendere di più). Il prezzo vi sembrerà un po' alto, simile a quello di una laser (una cifra che si aggirerà attorno al milione di lire). Ma attenzione: se il volume delle stampe che prevedete di dover fare è davvero molto alto, considerate anche l'ipotesi di scegliere un modello a martelli o a banda metallica.

L'alternativa ad aghi

è possibile trovarle. In ogni punto di vendita di prodotti informatici, sia esso un computer shop, un negozio di elettronica e perfino un reparto di un ipermercato, ci sono almeno un paio di marche di queste stampanti e orientarsi nell'acquisto non è una cosa semplice. I modelli in commercio vanno dai 9 ai 24 aghi e alcune case offrono anche alcune versioni a colori.

IN UFFICIO. Le stampanti ad aghi, dicevamo, sono particolarmente adatte a quegli uffici e studi professionali che sono legati alla stampa in copia multipla. La tecnologia ad aghi è infatti l'unica che permette di stampare su diversi fogli sovrapposti. In alcuni casi si può arrivare fino a nove copie. La cosa assume un'importanza particolare in Italia, dove la legislazione vigente richiede ancora la stampa multipla per molti documenti amministrativi. A dimostrazione di ciò, è proprio nel nostro Paese che queste stampanti mantengono una quota di mercato notevole. Ecco dunque il primo aspetto da tener presente quando si decide di comprare una stampante a matrice.

Un altro aspetto, non meno determinante, è la velocità di esecuzione. Chi si orienta verso una stampante ad aghi, infatti, non lo fa certo per la qualità di stampa (che non raggiunge praticamente mai quello ottenibile con altre tecnologie), ma per altri fattori, fra i quali la velocità gioca un ruolo fondamentale.

Con una stampante a impatto di buon livello, infatti, si possono stampare decine e decine di pagine al minuto e questa è una caratteristica praticamente irrinunciabile quando, per esempio, una piccola azienda si trova a dover stampare la lista completa di clienti e fornitori.

Velocità, quindi, ma non disgiunta dal prezzo. Frugando nei listini dei vari negozi, infatti, è facile trovare stampanti ad aghi a poche centinaia di migliaia di lire, ma si tratta soprattutto di modelli a 9 aghi, in grado di raggiungere velocità molto più modeste. Il professionista o la piccola azienda che vuole una grande velocità deve prepararsi a spendere molto di più (il costo è spesso paragonabile a una discreta stampante laser).

Sempre restando nell'ambito dei prezzi, quello di acquisto è solo una parte del costo totale di una stampante. Il perché è presto detto: provate ad andare in un qualunque negozio di computer a chiedere un paio di cartucce per stampanti a getto d'inchiostro. Vi troverete di fronte a un conto salato (talvolta vicino alle cento mila lire). Con le laser, poi, la situazione rischia perfino di peggiorare. Gli aghi, al contrario, sono molto economici. Il materiale di consumo consiste infatti in un nastro inchiostrato (simile a quello delle macchine da scrivere tradizionali). Questo nastro costa poco, una decina di migliaia di lire circa, e dura parecchio.

Un altro aspetto da tenere presente quando si sceglie una stampante è il livello di rumore emesso. Da sempre, le stampanti ad aghi sono odiate da chi ci lavora vicino per il fastidioso ronzio che emettono gli aghi durante la stampa.

Anche in questo campo, comunque, le cose sono molto migliorate. I costruttori hanno infatti escogitato sistemi che se non hanno eliminato del tutto il rumore, lo hanno almeno molto ridimensionato.

In nessuna periferica la parte meccanica ha ▶▶

MILANO
di Laura Vallari

PUNTI DI VENDITA:
Vobis
Computer Discount
Infoteca
Punto Più (Quality Inform.)
Pc Superstore

Nel capoluogo lombardo

Marche	Prezzi
Bull 925 N	*550.000 lire*
Nec P2 X	*369.000 lire*
Nec P3 Q	*654.500 lire*
Epson Lx 100	*da 330.900 a 368.900 lire*
Epson Lx 300	*da 373.700 a 416.500 lire*
Epson Lx 1050	*da 811.600 a 904.400 lire*
Epson Lq 100	*474.800 lire*
Epson Lq 150	*da 399.000 a 450.000 lire*
Epson Lq 150 C	*da 532.600 a 593.800 lire*
Epson Lq 300	*654.500 lire*
Epson Lq 570	*773.500 lire*
Epson Fx 870	*975.800 lire*
Epson Fx 1170	*1.106.800 lire*

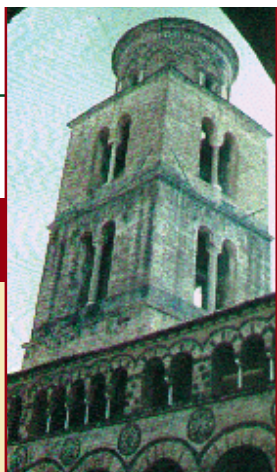
Il capoluogo lombardo guida la classifica dell'offerta di stampanti ad aghi. La scelta di marche non è però particolarmente ampia. La Epson domina la scena con ben 10 modelli. Da notare la stampante Bull 925 N a 24 aghi, presente solo in questa città sul nostro campione.

ROMA
di Leo Sorge

PUNTI DI VENDITA:
Vobis
Computer Discount
Infoteca
Bit Computer
Infoware
Buffetti

Nella capitale

Marche	Prezzi
Mannesman Tally T 2016	*336.000 lire*
Mannesman Tally Mt 83	*639.000 lire*
Mannesman Tally Mt 84	*809.000 lire*
Nec P2 X	*da 299.000 a 369.000 lire*
Epson Lq 100	*da 317.000 a 408.000 lire*
Epson Lq 300 C	*599.000 lire*
Epson Lq 1070	*1.344.000 lire*
Epson Lx 100	*327.000 lire*
Epson Lx 300	*357.000 lire*
Epson Fx 1170	*1.178.000 lire*

Con la Nec P2 X e la Epson Lq 100, in vendita rispettivamente da Computer Discount e Bit Computer, la capitale conquista il primato della convenienza. L'offerta si concentra prevalentemente su modelli a 24 aghi con un buon rapporto qualità-prezzo e i negozi visitati presentano rispettivamente due modelli ciascuno.

SALERNO

di Francesco Lo Monaco

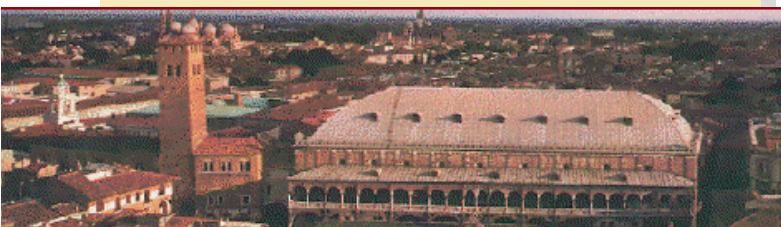
PUNTI DI VENDITA:
Vobis
New Computer Market (Quality Informatica)
Pixel Informatica (Extra)
Sinergy (Bitland)
Infobit Shop

Offerta ricca nella città campana

Marche	Prezzi
Epson Lx 300	400.000 lire
Epson Lq 570	690.000 lire
Epson Lq 1070	1.130.000 lire
Nec P2 X	369.000 lire
Star Xb 24 250	1.150.000 lire
Fujitsu Dl 700	400.000 lire
Mannesmann Tally Mt 83	470.000 lire
Panasonic Kpx 2135	500.000 lire

Molto vasta la scelta di stampanti ad aghi nella città campana: c'è solo l'imbarazzo della scelta. Per i più esigenti ci sono anche due modelli di punta: la Epson Lq 1070 e la Star Xb, entrambe con una testina a 24 aghi.

PADOVA

di Diego Marin

PUNTI DI VENDITA:
Vobis Maxistore
Computer Discount
Data Shop III
Living Computers
Armonia Computers

Nella città di S. Antonio

Marche	Prezzi
Mannesmann Tally Mt 83	600.000 lire
Mannesmann Tally Mt 84	750.000 lire
Mannesmann Tally Mt 135	800.000 lire
Mannesmann Tally Mt 136	1.000.000 lire
Nec P2 X	da 355.000 a 369.000 lire
Epson Lq 570 Plus	690.000 lire
Fujitsu Dl 3800	1.480.000 lire
Apple Image Writer	920.000 lire

Nella città veneta sono le stampanti di Mannesmann Tally le più facili da trovare nei negozi che abbiamo visitato. I prezzi sono convenienti e per chi usa Macintosh c'è anche un modello a loro dedicato: la Image Writer. Buona anche la scelta di marche e la griglia di prezzo, che spazia da poco più di 300 mila lire a quasi un milione e mezzo.

L'alternativa ad aghi

un peso così importante come per le stampanti a impatto. Gli aghi si muovono infatti molto rapidamente e la testina scorre continuamente da un capo all'altro del foglio per comporre le parole. A tutto questo si aggiunge il movimento del rullo che trascina la carta, che nel caso dei moduli continui è dentato e trascina la carta attraverso dei piccoli fori posti sui due lati del foglio. Questa dovizia di movimenti fa in modo che i guasti meccanici siano fra i; più frequenti nella stampanti ad aghi.

È dunque importante, quando si compra, controllare la solidità della stampante scelta. Preferite rulli più spessi, con i denti in metallo o comunque molto resistenti.

IN CASA. Finora abbiamo parlato delle stampanti ad aghi nell'ambito del lavoro d'ufficio, dove sono di casa i tabulati, le bolle, le fatture e così via. Ma questa tecnologia può ancora trovare spazio anche in un'abitazione, collegate a un personal computer con giochi e programmi per uso domestico.

È vero, se si guarda alle statistiche ci si rende conto che in questo settore sono le stampanti a getto d'inchiostro a fare la parte del leone, perché sono piuttosto economiche e stampano meglio. Però, se volete spendere davvero il meno possibile, allora gli aghi tornano di attualità. Scegliendo questo tipo di stampante si può infatti scendere fino a un prezzo inferiore alle 300 mila lire, mentre la soglia di ingresso per le getto d'inchiostro è di circa mezzo milione.

Il prezzo, comunque, è di fatto l'unica attrattiva che una stampante ad aghi può avere sull'utenza domestica. E la cosa non dovrebbe durare molto. Essendo una tecnologia matura, infatti, i prezzi delle stampanti di questo tipo non potranno scendere ancora molto, mentre per quanto riguarda le getto di inchiostro, i prezzi sono tuttora in caduta libera e la differenza che ancora sussiste è probabilmente destinata ad assottigliarsi ulteriormente (se non a scomparire).

ANCORA PIÙ VELOCE. Dicevamo delle stampanti ad aghi che sono veloci. E in effetti, se paragonate a laser e getto di inchiostro, la cosa corrisponde a verità. Ma esistono tecnologie ancora più veloci, che costituiscono una soluzione più costosa, ma adatta a carichi di lavoro che nemmeno un modello ad aghi sarebbe in grado di sopportare.

Queste ultime, infatti, lavorano in modo parallelo (la testina scorre da sinistra verso destra e viceversa per comporre ogni singola riga di testo. Ci sono due tecnologie, invece, che sono in grado di stampare in modo parallelo. Queste tecnologie si chiamano rispettivamente "a martelli" e "a banda metallica".

IN SEI CITTÀ. *Pc Open* ha voluto analizzare l'offerta di stampanti ad aghi in sei città italiane (Padova, Milano, Arezzo, Salerno, Roma e Reggio Calabria) per darvi alcune indicazioni sui prezzi che si possono trovare, indipendentemente da quelli comunicati nei listini ufficiali delle aziende che le producono.

Abbiamo visitato in ognuna di queste città alcuni tra i più importanti punti di vendita di prodotti informatici, rilevando quali marche di stampanti ad aghi fossero disponibili con il relativo prezzo di vendita.

L'INCHIESTA DI PC OPEN. Dall'indagine compiuta risulta che la stampante è il

prodotto più venduto in assoluto tra le periferiche e, per quanto riguarda quelle ad aghi, sono molto vendute soprattutto quelle a 24 aghi che assicurano una buona risoluzione grafica.

I negozi visitati presentano da 2 a 6 marche e per ciascuna sono disponibili numerosi modelli, da 9 a 24 aghi (in alcuni casi anche a colori), tali da soddisfare qualsiasi esigenza di utilizzo e budget di spesa.

I prezzi praticati però, anche all'interno della stessa città, sono molto diversi. Potete acquistare una stampante in bianco e nero a 24 aghi a 299 mila lire (prezzo minimo della Nec P2X rilevato a Roma in un negozio della catena Computer Discount), oppure arrivare ai modelli più sofisticati a 24 aghi e 136 colonne, con una risoluzione di 360 per 360 punti per pollice che sfiorano il milione e mezzo di lire. Comunque, a parte questi estremi, il prezzo medio di una stampante ad aghi nelle città campione è di circa 450-500 mila lire e l'offerta di modelli a questo prezzo è davvero notevole e comprende numerosi prodotti di Epson, Mannesmann e Nec. Benché tutti i modelli siano di marca è bene comunque informarsi sulle garanzie post vendita offerte dal negoziante.

Per le stampanti a 24 aghi che danno una maggiore precisione di stampa il prezzo è superiore e in alcuni casi si avvicina a quello di una media stampante laser e addirittura può superare di gran lunga quello delle inkjet.

Per questo consigliamo di valutare con attenzione l'acquisto ed eventualmente meditare la possibilità di acquistare, con lo stesso budget di spesa, due tipi di stampanti: una ad aghi "di buon livello" per i testi, le fatture e i documenti ad uso interno e una a getto d'inchiostro di media qualità per applicazioni grafiche e presentazioni.

I NEGOZI. Per realizzare l'indagine abbiamo visitato trenta negozi di prodotti informatici ubicati in zone differenti della città (centro, semiperiferia e periferia), dai 30 agli oltre 150 metri quadrati di superficie, sia affiliati a catene di franchising che indipendenti. In alcune città (Roma, Salerno e Reggio Calabria), vista la clientela tipicamente professionale di queste stampanti, abbiamo censito anche i negozi della catena di prodotti per l'ufficio Buffetti.

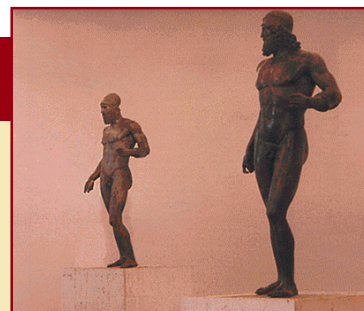
IL NOSTRO CONSIGLIO è quello di visitare almeno un paio di questi negozi prima di effettuare l'acquisto, sia per valutare le differenti caratteristiche tecniche (come ad esempio la possibilità di inserire fogli di formato A3 o la presenza dei rulli per trascinare fogli forati), sia naturalmente per individuare il prezzo minore. Per alcuni modelli infatti le differenze di prezzo arrivano perfino a quasi cento mila lire fra una città e un'altra e perfino fra negozi diversi della stessa città.

I negozi di computer affiliati a catene di franchising nazionali come per esempio Vobis, Computer Discount, Infoteca, Quality Informatika e Bitland offrono generalmente prodotti a prezzi inferiori. I piccoli negozi indipendenti invece, con il listino alla mano, sono più disponibili a prenotare qualsiasi modello su indicazione del cliente. E questo può costituire un vantaggio nel caso specifico delle stampanti a impatto. I listini dei produttori, infatti, ne contano decine di modelli, ma spesso nei negozi non ve n'è traccia. L'unico modo è allora ordinarle, sempre che chi le distribuisce sia disponibile a fornirle singolarmente.

Fabrizio Vallari

REGGIO CALABRIA

di Roberto Mammì

PUNTI DI VENDITA:
Vobis
Mem Computer Discount
Computer Union
Buffetti
Visual Market

All'ombra dei bronzi di Riace

Marche	Prezzi
Mannesmann Tally Mt 83	*698.500 lire*
Mannesmann Tally Mt 82	*749.700 lire*
Nec P2 X	*da 350.000 a 369.000 lire*
Epson Lq 100	*da 399.000 a 420.000 lire*
Epson Lq 150	*da 399.000 a 530.000 lire*
Epson Lq 570	*665.200 lire*
Epson Lq 1070	*da 1.000.000 a 1.423.200 lire*
Seikosha Sl 1900	*340.000 lire*
Seikosha Sl 92	*420.000 lire*

Occhio ai prezzi nella città di Reggio Calabria: le differenze fra un negozio e l'altro possono raggiungere cifre rilevanti. Buona comunque l'offerta con un gran numero di marche. Da segnalare due modelli di stampanti Seikosha, che per prezzo e caratteristiche sono particolarmente convenienti.

AREZZO

di Marco Bendinelli

PUNTI DI VENDITA:
Vobis
Computer Discount
Buffetti
Cs Informatica
(concessionario Epson)

Nel capoluogo toscano

Marche	Prezzi
Epson Lq 300	*586.700 lire*
Epson Lq 570	*650.000 lire*
Epson Lq 1170	*1.482.800 lire*
Epson Lx 300	*da 373.700 a 400.000 lire*
Epson Fx 1170	*da 992.500 a 1.011.000 lire*
Nec P2 X	*369.000 lire*

L'assortimento di stampanti ad aghi nella città toscana è decisamente migliorabile. Al di la di una sola Nec a 24 aghi in vendita alla Vobis a meno di 400 mila lire, è decisamente la Epson a farla da padrone.

LE GUIDE Trasformate il vostro computer in un segretario

Una vita più facile con il personal

Dopo gli organizer, Pc Open *vi aiuta a scoprire i Pim, utili programmi per organizzare impegni e i progetti, avere la rubrica telefonica sempre a portata di mano e comunicare*

A CHI SERVE

Chi ha molti impegni e usa il computer tutti i giorni

Chi lavora in equipe con una rete di personal

Per chi ha fretta

Degni discendenti delle agendine con copertine ad anelli e fogli staccabili, diventate in breve un vero status symbol tra manager e professionisti, i Pim (Personal information manager) sono strumenti utili e versatili, anche se chi vi si avvicina per la prima volta può sentirsi un po' scoraggiato. Forse per questo motivo, molti dei Pim in commercio riproducono la forma della più classica delle agende: un'immagine rassicurante ma che non sempre si dimostra pratica (figura 1). Molto utili per chi usa regolarmente il personal computer, possono effettivamente essere d'aiuto per l'organizzazione del proprio tempo (figura 2), a patto che vengano tenuti sempre, costantemente aggiornati. Per chi lavora in rete, c'è il vantaggio di poter gestire i propri impegni tenendo d'occhio quelli dei colleghi. I Pim sono composti da vari moduli, tutti integrati fra loro e volti alla risoluzione dei problemi quotidiani. Fra questi anche la posta elettronica, la calcolatrice e l'elaboratore dei testi (figura 3). In Italia, i Pim in commercio non sono molti e nessuno di essi è in grado di svolgere i compiti più complessi come la vera e propria gestione dei flussi di lavoro, cosa che invece è possibile con altri pacchetti disponibili all'estero.
Fra i prodotti presenti in Italia, Organizer e Sidekick ci sono sembrati molto efficienti nell'organizzazione personale, mentre per il lavoro di gruppo a essi si aggiunge Act! Un po' meno versatile è invece Infocentral, da poco entrato nella scuderia di Corel.

C'è poco da fare: prima o poi l'esigenza di annotare un indirizzo, un appuntamento o un numero di telefono capita a tutti. C'è chi lo fa su un foglietto volante, chi ricorre a libriccini fitti di appunti e chi invece si affida alle tradizionali agende. È più che altro una questione di carattere. E di organizzazione, fermo restando che chi si circonda di tanti pezzetti di carta per ricordarsi le cose da fare ha molte più probabilità di mancare a un appuntamento importante di chi affida le proprie faccende ad aiutanti meno effimeri. In ogni caso, quello che conta è saper amministrare il proprio tempo: lo strumento (cioè il foglietto di carta, il libriccino o l'agenda) viene dopo e la sua efficacia dipende in gran parte dalla razionalità di chi lo usa.

Naturalmente, quando gli impegni, i contatti e le cose da ricordare sono veramente molti, blocchetto e calendario non bastano più. Almeno, se si vuole sfruttare al meglio il proprio tempo evitando periodi di inattività, paradossalmente tanto più numerosi quanto più cresce la mole degli impegni.

Ed eccoci al punto: anche in questo caso il personal computer può costituire una soluzione efficace, se associato a uno di quei programmi chiamati *Personal information mana-* ▶▶

Personal information manager: i consigli per comprare meglio

Tipo di applicazione	Per lavorare da soli	Per lavorare in gruppo
Requisiti del programma	Deve gestire l'agenda, oltre che un archivio di indirizzi e numeri di telefono	Dev'essere in grado di gestire informazioni e messaggi per diverse persone collegate in rete
Programmi consigliati	Symantec Act! Starfish Sidekick	Symantec Act! Starfish Sidekick Lotus Organizer

La scelta di un Personal information manager, così come quella di un'agenda tradizionale, dipende molto dai gusti soggettivi della persona che la dovrà utilizzare. Nel caso dell'agenda cartacea, c'è chi la preferisce con pagine giornaliere, per avere molto spazio per scrivere, e chi invece vuole avere sott'occhio l'intera settimana. Chi la vuole piccola, per trasportarla più facilmente, e per le dimensioni è disposto a sacrificare la completezza, e chi invece si porta in casa un tomo ingombrante che non sposterà più dalla scrivania. Con i Pim è la stessa cosa: alla fine quello che conta sono i gusti personali. Fatta questa premessa, ecco alcuni aspetti ai quali è meglio stare attenti e qualche caratteristica che è bene controllare prima di mettere mano al portafoglio.

LO SPAZIO IN MEMORIA. Tutti i programmi che utilizzano interfacce grafiche occupano molto spazio, sia in termini di memoria ram che di spazio occupato su disco. Chi ha problemi di sovraffollamento sul proprio computer o non dispone di grandi risorse per quanto riguarda la ram, prima di acquistare un programma farà bene a controllare quanto spazio occupa. Non è detto che i software migliori siano per forza i più ingombranti.

I MANUALI. Se il negoziante lo consente, è meglio sfogliarli sempre prima dell'acquisto: possono dare un'idea di che cosa si sta comprando e soprattutto di quanto tempo ci vorrà per imparare a usarlo. Se il manuale è voluminoso, dovrebbe essere diviso in due parti: la prima per imparare in fretta tutti gli elementi necessari e la seconda riservata agli approfondimenti. Se, al contrario, è molto sottile, fate attenzione che non sia incompleto o superficiale.

L'INTERFACCIA GRAFICA. È importante, se non altro perché l'avremo sotto gli occhi ogni volta che si utilizza il programma. Badate quindi che sia gradevole ma soprattutto ben leggibile e razionale. Attenzione alle rappresentazioni grafiche troppo elaborate: non giovano all'efficienza del programma e alla lunga possono stancare.

LA LINGUA. La quasi totalità dei Pim è di origine americana e quasi nessuno è stato tradotto. I migliori comunque sono in lingua inglese: meglio cercare di adattarsi. Le parole da imparare, comunque, sono proprio pochine e anche chi non ha nessuna dimestichezza con la lingua anglosassone, con un piccolo sforzo ce la può fare (i termini più usati sono riportati nel glossario nella pagina precedente).

LA DISPONIBILITÀ. Non si tratta di un vero e proprio criterio di acquisto, ma è un fatto che alcuni programmi sono molto diffusi nei negozi, al contrario di altri. Tanto per fare qualche esempio, Organizer di Lotus è estremamente diffuso. Lo trovate in moltissimi negozi di informatica, ma anche in alcuni ipermercati e negozi di elettronica di consumo. Infocentral di Corel (è stato venduto alla casa americana meno di un mese fa da Novell) è al contrario piuttosto difficile da trovare (per andare sul sicuro, chiamate Ingram Micro allo 02-957961, che lo distribuisce). Infine, prima di comprare un Pim controllate il software che già avete. Alcuni di essi sono compresi nelle raccolte di software che vengono spesso vendute insieme ai computer.

Nome prodotto	Produttore	Versione	Ambiente operativo	Lingua	Prezzo in lire (Iva inclusa)
Act!	Symantec	2.0	Windows 3.1/Macintosh	Inglese	418 mila (Mac)/553 mila (Win)
Infocentral	Novell	1.1	Windows 3.1	Italiano/Inglese	268 mila
Organizer	Lotus	2.1	Windows 3.1	Italiano/Inglese	272 mila
Sidekick	Starfish	2.0	Windows 3.1 Windows 95	Inglese (Windows 3.1) Italiano (Windows 95) Italiano (Windows 95)	150 mila (Windows 95) 170 mila (entrambe le versioni)

A che cosa serve un Pim

PER LAVORARE MEGLIO DA SOLI. I Pim sono pensati per dare un ordine alla giornata di chi è oberato da impegni e appuntamenti. In altre parole: quando l'agenda non basta più, ci pensa il computer. Questi programmi sono dunque capaci di tenere conto degli impegni, avvisando l'interessato con un messaggio. Oppure sanno ricordare cose che vanno fatte, ma che finiamo sempre per rimandare. Oppure, ancora, sono in grado di chiamare al telefono le persone e poi passarcele. Una sorta di segretario molto efficiente e che non conosce pietà. Ma attenzione, non è tutto oro quello che luccica. Fra i difetti di questi programmi c'è il fatto che per usarli bisogna avere il computer sempre acceso. Inoltre, è importante tenerli costantemente aggiornati il che, soprattutto se non ci si è abituati, richiede tempo e parecchia perseveranza. Ma i Pim sono anche qualcos'altro. Sempre al fine di facilitare il lavoro del proprietario, comprendono spesso un database per inserire indirizzi e numeri di telefono, un elaboratore di testi e un modulo in grado di gestire la posta elettronica aziendale. Il tutto all'interno di un'interfaccia utente molto integrata che rende relativamente facile passare da una lettera che state scrivendo al database e ancora mandare un rapido messaggio a un collega e tuffarsi nell'evasione delle telefonate del giorno.

PER LAVORARE MEGLIO IN TANTI. Forse un po' ostici al primo approccio, i Pim sanno farsi apprezzare molto in fretta: sono strumenti flessibili ed efficienti e, in genere, chi inizia a usarli riesce difficilmente poi a farne a meno. Il contesto in cui meglio mettono in luce tutte le loro doti organizzative è la rete di computer. Il concetto di base del loro funzionamento non cambia. Solo che, invece che tenere ordine fra appuntamenti e cose da fare di una sola persona, devono far quadrare gli impegni di tutti gli utenti collegati alla stessa rete locale, garantendo a ognuno di loro flessibilità e una certa autonomia. Facciamo un esempio: l'organizzazione di un meeting fra più persone. Per prima cosa occorre fissare la data. La possibilità di controllare il tempo libero di tutti gli utenti collegati alla stessa rete consentirà all'organizzatore di trovare facilmente un momento in cui tutti partecipanti sono liberi da impegni. Servendosi della posta elettronica, sempre attraverso il Pim, è possibile mandare regolari inviti e ricevere le conferme. A questo punto si può prenotare una sala adatta. In altre parole, il signor Bianchi decide di fissare una riunione con i colleghi Rossi, Verdi e Neri, tutti collegati alla stessa rete. Dopo aver controllato gli impegni dei suoi collaboratori, annota sul suo computer un appuntamento alla data stabilita. Quindi, manda ai colleghi Verdi, Rossi e Neri l'invito. Verdi e Rossi rispondono subito, accettando: il Pim annota automaticamente l'impegno per ognuno di loro. Neri fa lo stesso, ma prima di rispondere, sempre tramite il Pim prenota la sala riunioni, aggiungendo così un elemento in più all'impegno di gruppo. Un simile uso a più mani del Pim può venire utile anche per la gestione di progetti complessi, che richiedono la partecipazione di più persone. In questo senso, i Pim sono i fratelli minori dei cosiddetti programmi di workflow: applicazioni realizzate proprio per semplificare la gestione dei progetti complessi.

Vita più facile con il personal

ger (in sigla Pim), che svolgono sullo schermo le funzioni di un'agenda evoluta.

La loro struttura si ispira molto chiaramente a quelle agende nate alcuni anni fa, i cosiddetti time manager: piccoli (e costosi) quadernetti con tutto il necessario per organizzare e gestire il tempo, lavorativo e non, proprio come si organizza e si gestisce un progetto, che sono ben presto diventati uno status symbol tra gli uomini d'affari. E non solo fra quelli. Ecco perché, per capire come funziona un Pim, bisogna prima fare mente locale su queste professionalissime agende.

Un time manager è costituito in sostanza da un raccoglitore ad anelli (l'intercambiabilità dei fogli è un fattore chiave per l'organizzazione degli impegni) che ospita, oltre a un'agenda di tipo tradizionale e a una rubrica telefonica, pagine supplementari relative alle cosa da fare.

Il concetto è suddividere gli impegni secondo la loro natura e in maniera flessibile, in modo da seguire la loro evoluzione. Così, i progetti, le idee non ancora elaborate vanno annotate nelle pagine riservate alle "cose da fare". A mano a mano che le idee prendono forma, ne viene decisa la priorità e la scadenza e quindi possono essere trasferite nelle sezioni più opportune. Per esempio, le cose più urgenti vanno annotate nelle pagine delle "cose da fare oggi", mentre quelle più lontane nel tempo possono venir registrate nel "planner annuale". Più cose da fare, poi, possono essere solo parti di un progetto più complesso, che andrà annotato, insieme a tutte le tappe della sua realizzazione, ancora in un'altra sezione.

Insomma, scopo di un time manager è (o dovrebbe essere) fornire gli elementi necessari per l'organizzazione del lavoro, lasciando a ognuno la possibilità di ordinarli secondo le proprie esigenze.

Con queste premesse, c'era da aspettarsi che i time manager si diffondessero soprattutto fra gli uomini d'affari e i professionisti: per utilizzarli con profitto occorre infatti avere, se non una certa mentalità, almeno un po' di propensione. Naturale anche che venissero in breve sviluppate versioni per personal computer molto efficienti e in grado di stabilire relazioni dirette tra sezioni diverse dell'agenda, non ottenibili con gli strumenti cartacei.

Meno ovvio era, forse, attendersi che i Pim si sarebbero discostati così poco nell'aspetto e nell'impostazione dai loro predecessori. Eppure, alcuni tra i più famosi Pim in commercio richiamano nell'interfaccia grafica i consueti, rassicuranti oggetti che popolano una scrivania: l'agenda degli appuntamenti, la rubrica telefonica, addirittura il sottomano di cuoio dello scrittoio.

Si tratta evidentemente di programmi concepiti per chi ha più confidenza con i tavoli dei consigli di amministrazione che con i personal computer. Ma limitarsi a tradurre in forma elettronica un time manager non sempre dà risultati efficaci. Il risultato è che tra i Pim ci sono molti programmi non facili da usare. Ma la loro astrusità non viene dalla parte informatica, di solito così elementare da sfiorare la banalità, ma proprio dall'aver conservato lo stesso, ostico approccio che caratterizza i vecchi quadernetti ad anelli.

Inoltre, per riprodurre nell'interfaccia grafica l'aspetto di organizer tradizionali, spesso questi programmi sacrificano funzioni preziose, che solo il per-

sonal computer può dare. Come, per continuare con gli esempi, la possibilità di avere più strumenti (agenda, rubrica, calendario, planner eccetera) e i relativi collegamenti sott'occhio contemporaneamente, in un'unica schermata.

A parte queste analogie, piuttosto esteriori, i Pim su personal computer offrono naturalmente numerosi vantaggi rispetto ai loro colleghi cartacei. Vantaggi che derivano soprattutto dalla possibilità di stabilire una serie di relazioni dinamiche fra i moduli dello stesso programma o fra questo e altri software. Ma vediamo che cosa è composto, in linea di massima, un Pim e come si usa.

SEGRETARI DIGITALI. Il modulo base è naturalmente il calendario: oltre a rappresentare automaticamente la data corrente, consente visioni per settimana, mese o anno di periodi passati o futuri, anche contemporaneamente. Inoltre, mostra tutti gli appuntamenti presi, mettendo in luce eventuali sovrapposizioni.

Se il Pim viene utilizzato in rete locale, quindi da più postazioni contemporaneamente, può visualizzare gli impegni di tutti gli utenti collegati. Si tratta di una funzione molto utile quando, invece di un appuntamento, si vuole organizzare un vero e proprio meeting fra più persone.

Subito dopo il calendario viene l'agenda, necessaria per annotare impegni e appuntamenti. Fissare un appuntamento non è difficile. Di solito basta aprire l'agenda al giorno desiderato e fare un doppio click con il mouse: appare una finestra di dialogo in cui vanno inseriti tutti i dati.

All'appuntamento può anche essere assegnato un livello di priorità (cioè di importanza) e un allarme sonoro. È anche possibile allegare un breve commento o un promemoria.

Abbastanza simili agli appuntamenti sono le "cose da fare". Si tratta di impegni che non hanno una scadenza precisa oppure che si protraggono nel tempo. Anche in questo caso si possono assegnare diverse priorità mentre non è obbligatorio indicare la data entro cui questi compiti devono essere assolti: sarà compito del computer richiamarli alla memoria ogni giorno, finché non verranno contrassegnati come già eseguiti.

La rubrica degli indirizzi è di solito divisa in due sezioni: personali e lavoro. È molto importante perché gioca spesso un ruolo chiave nelle altre funzioni del Pim. I dati della rubrica possono infatti venire utilizzati per impostare un appuntamento o per sbrigare la corrispondenza.

Normalmente è anche possibile comporre il numero telefonico semplicemente selezionando il nominativo desiderato. Naturalmente, il computer deve essere collegato a un modem. Allo stesso modo, se è presente un servizio di posta elettronica, è possibile indirizzare messaggi o documenti ai nominativi della rubrica.

Simile al calendario, di cui in un certo senso è un'estensione, è il planner. Da una visione completa degli impegni presi, generalmente distinguendoli per tipo, e del tempo libero. Consentendo un panoramica relativa a tutto l'anno, è lo strumento ideale per approntare e tenere sotto controllo progetti complessi.

Infine, non mancano un blocchetto per gli appunti, utilizzabile più che altro per brevi promemoria da allegare a impegni o appuntamenti, e una breve sezione destinata ad anniversari, compleanni e date da ricordare.

Giorgio Clerici

Le alternative disponibili

Comprare un programma dedicato all'organizzazione del lavoro, da installare sul personal computer, è soltanto uno dei metodi che avete a disposizione per provare ad alleviare il peso degli impegni giornalieri.
Se il problema consiste essenzialmente nell'organizzazione, allora un'alternativa valida potrebbe essere quella di comprare un organizer, ovvero uno di quei minuscoli computer tascabili che si trovano nei negozi di informatica, ma anche in molti punti vendita che trattano l'elettronica di consumo.
Anche questi "gioiellini" dispongono infatti di un'agenda che può aiutarvi ad organizzare meglio che sulla carta i vostri impegni e di un archivio in grado di contenere parecchi numeri di telefono.
Si tratta comunque di soluzioni piuttosto diverse fra loro, che si adattano ad altrettanto diverse esigenze.

I PIM. Scegliete un Pim quando dovete lavorare insieme ad altre persone, o se il vostro lavoro si svolge soprattutto di fronte alla solita scrivania. Questi programmi non sono molto utili se avete intenzione di usare l'agenda e la rubrica telefonica anche per motivi personali (non è pratico tornare in ufficio a notte inoltrata per recuperare il numero di un amico...).
Un grande vantaggio dei Pim rispetto agli organizer portatili è la mancanza di grossi limiti di memoria.

GLI ORGANIZER. Scegliete un organizer se vi spostate spesso e intendete utilizzarlo dovunque, anche a casa vostra.
Attenzione, però, alle limitazioni, come la memoria razionata, la durata delle batterie e lo schermo spesso poco pratico. *Pc Open* ha parlato di organizer nel numero 3, a pagina 139, nella rubrica "*I nostri soldi*".

Le parole dei Pim

Pim
(in inglese Personal Information Manager)
Strumenti software per l'organizzazione dei dati personali e per la gestione del proprio tempo. Sono la versione elettronica e più evoluta dei classici organizer su carta, modello Filofax e integrano altre funzioni, come il word processor e la posta elettronica.

Planner
In un certo senso, questo strumento dei Pim deriva da un comune calendario. È un foglio che rappresenta in forma tabellare tutti i giorni dell'anno. Con questo sistema basta un tratto di penna per distinguere i giorni occupati da quelli liberi.

To do
È l'etichetta che contrassegna la lista delle cose da fare.
In questa sezione vanno inseriti idee o progetti ancora da sviluppare. Man mano che prendono forma possono diventare impegni veri e propri ed essere spostati in sezioni più adatte della propria agenda.

Priorità
Nei Pim, costituisce il livello di importanza che può essere assegnato, al momento dell'immissione, a un compito da eseguire.
Un impegno con priorità 1 viene considerato molto importante e verrà riproposto prima e più spesso di impegni con priorità 2 o 3.

PER CHI PARTE DA ZERO Guida all'acquisto per le professioni

Un mouse per il commercialista

A CHI SERVE

Commercialisti

Dottori Commercialisti

Tributaristi

Secondo quanto risulta da una recente indagine dell'Ordine dei dottori commercialisti di Busto Arsizio (Va) e realizzata su un campione di 270 professionisti, i commercialisti sono una delle categorie professionali più portate a considerare l'informatica come un mezzo fondamentale per svolgere meglio il proprio lavoro. In base ai dati raccolti dall'Ordine, ben il 56 percento degli intervistati possiede un lettore di cd rom. Il 40 percento utilizza banche dati su dischi ottici e il 20 per cento si avvale di servizi online, consultabili con un modem (il 32% degli intervistati ne possiede almeno uno).

L'Ordine ha quindi chiesto agli intervistati se fossero stati favorevoli al varo di un progetto volto alla creazione di una grande rete nazionale per l'interscambio delle informazioni che li riguardano. Bene, la risposta è stata affermativa con una maggioranza quasi bulgara (89 percento).

Si tratta di dati sorprendenti, in un panorama delle professioni italiane che non sono poi così ricettive nei confronti delle nuove tecnologie.

In attesa che tale progetto si concretizzi, visto che non tutti i commercialisti dispongono di strutture informatiche sofisticate, *Pc Open* ha pensato di tracciare una strada in quattro fasi distinte che qualunque commercialista, dottore commercialista o tributarista può intraprendere per cominciare a considerare il computer come un partner affidabile per il proprio lavoro. A tal fine, ci siamo avvalsi dell'aiuto di Massimo De Padova, dottore commercialista che esercita a Milano.

IL PRIMO PASSO somiglia molto a quello che potrebbe intraprendere qualunque professionista nelle stesse condizioni. Un personal computer senza tante pretese, coadiuvato da una stampante a getto d'inchiostro e da qualche programma di base, come un foglio di calcolo e un elaboratore di testi (che spesso sono compresi nel prezzo del personal computer). È una soluzione che da una grossa mano per redarre la corrispondenza, stendere gli atti e le relazioni per i clienti, che non comporta particolari problemi e si impara in fretta.

IL SECONDO PASSO consiste nel cominciare a usare gli strumenti informatici per l'aggiornamento professionale e per tenersi informati sulle mille e mille variazioni normative legate alla professione.

Le varie fonti di informazione del settore sono reperibili (oltre che su grossi, pesanti e poco aggiornati tomi) principalmente su cd rom e online, via telefono o via etere.

Per accedere a queste informazioni bisogna dotarsi certamente di un lettore di cd rom ed eventualmente di un computer un po' più potente. Poi bisogna prevedere un modem ed eventualmente una scheda per ricevere i dati via etere con una normale antenna televisiva. Un collegamento a Internet, per ora, può considerarsi ancora un optional.

IL TERZO PASSO è un po' più impegnativo. Si tratta infatti di rendere automatiche la generazione delle fatture, il calcolo delle ore di lavoro, la gestione dei clienti e dei fornitori e facilitare la piccola contabilità dello studio. Per fare questo, oltre al computer, serve una stampante laser di buon livello (o eventualmente un buon modello di stampante ad aghi), un programma specifico per la gestione dello studio. A tutto ciò andrebbe aggiunto un altro personal computer per qualcuno che sbrighi il lavoro gestionale. In questo caso bisognerà prevedere l'acquisto di due schede Ethernet per il collegamento e un sistema operativo di rete (anch'esso, spesso, compreso nel prezzo dei computer).

IL QUARTO PASSO, infine conduce il commercialista ad automatizzare molte delle procedure del proprio lavoro, come la dichiarazione dei redditi per i clienti, la gestione dei bilanci, la gestione contabile e del personale, fino all'archiviazione ottica dei documenti e alla gestione integrata delle procedure.

In questo caso, però, la spesa cresce parecchio, tanto da adattarsi solo a uno studio di discrete dimensioni. Bisogna infatti prevedere una rete di computer con un server dedicato, a programmi specializzati (e costosi) e a un sistema di archiviazione ottica per i documenti. ●

Per chi ha fretta

In Italia, i commercialisti che si avvalgono di strumenti informatici per il proprio lavoro sono molti, ma diversi ancora lavorano con metodi tradizionali. Ecco, dunque, una guida per capire come usare computer e programmi per lavorare meglio per il proprio studio e per gestire i clienti. Abbiamo previsto quattro fasi per giungere progressivamente allo stato dell'arte attuale del settore. Nella pagina a fianco sono riportate le soluzioni con una stima dei costi da affrontare.

QUATTRO SOLUZIONI PER FARSI AIUTARE DAL COMPUTER NEL PROPRIO LAVORO

Primo passo: il computer

È una soluzione adatta a chi parte davvero da zero. Si tratta, sostanzialmente di cominciare a svolgere con il computer quei compiti che non vanno a incidere sulla produttività specifica legata alla professione del commercialista, ma piuttosto alla gestione della corrispondenza, alla stesura degli atti e delle relazioni per i clienti.
Per fare ciò basta un personal computer di basso livello, con un processore 486Dx4 a 100 MHz, 8 megabyte di memoria ram e un disco da almeno 540 Mbyte. Poi servono una stampante a getto di inchiostro (non importa che sia a colori) e qualche programma di office automation, come un foglio di calcolo e un elaboratore di testi, che è comunque facile trovare inclusi nel prezzo del personal computer.

COSTO INDICATIVO: 3.000.000 di lire

Terzo passo: gestire lo studio

Questa soluzione introduce nello studio del commercialista il programma gestionale, che è quel software che permette di gestire in modo integrato le procedure legate al lavoro quotidiano: la gestione di clienti e fornitori, la fatturazione, il calcolo delle ore di lavoro e la piccola contabilità. È una soluzione che si adatta tanto al singolo professionista quanto allo studio più evoluto.
Un sistema del genere richiede un investimento un po' superiore alle soluzioni precedenti per quanto riguarda l'hardware. Serve infatti una stampante più potente (laser o ad aghi di buon livello) e un secondo posto di lavoro, da affidare a chi si occupa delle mansioni più operative. Bisogna poi collegare in rete i due computer e quindi dotarsi di due schede Ethernet e di un sistema operativo. Infine ci vuole un programma di gestione dello studio. I software in commercio sono tantissimi, li trovate presso i rivenditori di computer o anche in molte librerie specializzate.

COSTO INDICATIVO DELLA SOLUZIONE: Almeno dieci milioni di lire per i due computer, la stampante e il software. Mentre il programma di gestione dello studio meglio prevedere un paio di milioni per il programma e un piccolo corso di formazione.

Secondo passo: le banche dati

Senza bisogno di grossi investimenti, è possibile cominciare a usare le tante informazioni per la professione disponibili su cd rom e in diverse banche dati, per tenersi aggiornati sulle normative. In questo caso è consigliabile un computer un po' più potente, con processore Pentium e lettore di cd rom. Poi ci vuole un modem e, se si vuole accedere alle informazioni via etere, anche di una scheda a cui collegare una normale antenna televisiva. Le banche dati su cd rom sono tantissime, le producono soprattutto Ipsoa, Il Sole 24 Ore e Buffetti e sono piuttosto costose, mentre per quanto riguarda l'accesso via modem ci sono le banche dati Seat, Telemaco Tributarie e Big On Line (Il Sole 24 Ore).

COSTO INDICATIVO DELLA SOLUZIONE: 6.000.000 di lire per l'hardware, a cui bisogna aggiungere il costo delle banche dati, che è difficilmente quantificabile. Si parte da un milione di lire e si può arrivare anche oltre i dieci.

Quarto passo: integrare il lavoro

Ed eccoci allo stato dell'arte in materia di integrazione per commercialisti. È una soluzione adatta a studi di grandi dimensioni, con diversi dipendenti e magari più di un associato. Lo scopo di questa soluzione è quello di integrare e rendere il più possibile automatiche le procedure di clienti dello studio: dichiarazioni dei redditi, gestione dei bilanci, gestioni contabili e del personale e così via. Inoltre, la soluzione prevede un sistema di archiviazione ottica per catalogare tutti i documenti dello studio.
Per fare tutto questo ci vuole una rete di computer vera e propria, con un server dedicato, in sistema di archiviazione e tutto il software necessario alla gestione delle procedure. I programmi sono prodotti da aziende specializzate quali Sistemi di Torino, Esa e altre ancora.

COSTO INDICATIVO DELLA SOLUZIONE: La stima dei costi dovrebbe essere fatta in base a uno studio personalizzato delle esigenze dello studio fatto da un consulente, ma indicativamente la cifra supererà i cinquanta milioni di lire.

PER CHI PARTE DA ZERO Scegliere il personal, per lavoro o per casa propria

Il primo computer

Quando vogliamo comprare il primo personal, ci rivolgiamo di solito a un amico che sa tutto di informatica. Lui ascolta qualche minuto e poi, puntualmente, fa la sua diagnosi, che non accetta critiche da nessuno. Ma il mondo dei computer, purtroppo, cambia così rapidamente che un'opinione che poteva essere valida qualche mese fa può essere inadeguata oggi. Ecco perché *Pc Open* ha provato a fissare alcune regole da seguire nell'acquisto del primo computer da tavolo. Vi preghiamo di armarvi di pazienza e di seguirci nel mondo delle sigle, questa volta purtroppo indispensabili.

Nei riquadri qui sotto trovate le configurazioni minime che dovete esigere dai negozianti per evitare di incorrere nei cosiddetti "bidoni da sprovveduti". Quattro casi, dunque, per la casa e per l'ufficio, per i quali abbiamo provato a definire dei prezzi di massima, che si basano su un rilevamento fatto su diversi negozi di informatica dell'area milanese.

I prezzi riportati si riferiscono a personal computer compatibili con il sistema operativo Windows e sono riferiti a modelli non contrassegnati da marche di grido, ma neanche assemblati chissà dove: una buona via di mezzo che è poi quella che trovate nella maggior parte delle catene come Vobis, Computer Discount, Quality Informatika e via dicendo.

Per chi vuole una marca come Ibm, Compaq, Ast o altre "griffe" del settore, i prezzi riportati vanno un po' ritoccati verso l'alto, orientativamente di tre o quattrocento mila lire.

MACINTOSH. Chi, per motivi pratici o affettivi, vuole comprare un Macintosh potrà usare solo in parte le indicazioni contenute nei riquadri qui sotto.

Possiamo dire che un buon Macintosh per la casa, in grado di leggere cd rom e lavorare con documenti multimediali, deve montare un processore 86040 della Motorola e costa poco più di 2 milioni e mezzo (Iva compresa). Ma è possibile spendere anche meno se ci si orienta su un modello base.

Per una stazione di lavoro per l'ufficio è meglio invece orientarsi sui nuovi Macintosh con processore Powerpc. Prezzo: circa 3 milioni e mezzo. ●

IL MINIMO DA CHIEDERE PER L'UFFICIO

LA STAZIONE DI LAVORO

Personal computer con processore 486Dx4 a 100 MHz. Memoria cache da 128 Kb e memoria ram da 8 Mbyte. Possibilità di installare un Overdrive. Bus locale Pci con due connettori liberi. Bus esterno Isa con 3 connettori liberi. Monitor a colori da 14 pollici con risoluzione di 800 per 600 punti per pollice. Scheda video S-Vga Pci. Disco fisso Enhanced Isa da 540 Mbyte. Tre connettori liberi nello chassis. Alimentazione da 100 Watt.
Prezzo indicativo (Iva inclusa): 2.350.000 lire

IL SERVER DI RETE

Personal computer con processore 486 Dx4 a 100 MHz. Memoria cache da 256 Kbyte e memoria ram da 16 Mbyte. Possibilità di installare un Overdrive. Bus locale Pci con 3 connettori liberi. Bus esterno Isa con 5 connettori liberi. Monitor a colori da 14 pollici con risoluzione di 800 per 600 punti per pollice. Scheda video S-Vga. Disco fisso Scsi 2 da 1 Gb. Nove connettori liberi nello chassis.Alimentazione da 300 Watt. Scheda di rete a 32 bit e dispositivo di backup.
Prezzo indicativo (Iva inclusa): 5.000.000 di lire

IL MINIMO DA CHIEDERE PER LA CASA

PER GIOCARE

Personal computer con processore 486Dx4 a 100 MHz. Memoria cache da 128 Kbyte.Memoria ram da 8 Mbyte. Bus di tipo Isa-Pci o Isa-Vlb. Monitor a colori da 14 pollici con risoluzione di 800 per 600 punti per pollice. Scheda video di tipo S-Vga su bus locale. Disco fisso da 340 Mbyte. Lettore di cd rom a doppia velocità.
Prezzo indicativo (Iva inclusa): 2.200.000 lire

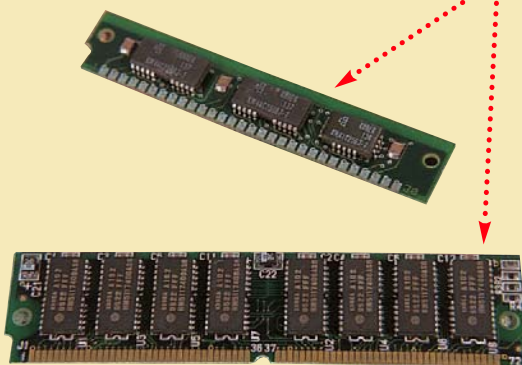
PER FARE MULTIMEDIA

Personal computer con processore Pentium a 75 MHz. Memoria cache da 256 Kbyte. Memoria ram almeno da 16 Mbyte. Possibilità di installare un Overdrive. Bus locale Isa-Pci. Monitor a colori da 15 pollici con risoluzione di 800 per 600 punti per pollice, capace di visualizzare almeno 64 mila colori. Scheda video S-Vga su bus locale. Disco fisso da 1 Gbyte. Scheda sonora. Lettore di cd rom a quadrupla velocità. Scheda di acquisizione video. Scheda per ricevere segnali radiofonici e televisivi.
Prezzo indicativo (Iva inclusa): 5.200.000 lire

Come scegliere le

Memorie ram

Windows 95, i programmi sempre più "ingordi" e i giochi con la grafica sempre più realistica hanno fatto crescere esponenzialmente la necessità di memoria ram. Prova di ciò è che si è passati da un valore standard di 4 Mbyte come dotazione di un computer a 8 Mbyte. Tale quantità è sufficiente per molte applicazioni, come gli elaboratori di testo o i fogli elettronici, ma non basta se si ha a che fare con della grafica, si devono gestire delle immagini oppure se è necessario tenere aperti più programmi contemporaneamente. In questi casi si rende necessario aumentare la ram. Questa operazione, che di per sé è piuttosto semplice, nasconde comunque qualche insidia, che potrebbe a delle spese inutili o addirittura a peggiorare le prestazioni del computer.

Le caratteristiche più importanti delle barrette di memoria ram

Fate attenzione alle dimensioni

Le memorie ram si distinguono principalmente per le dimensioni: quelle per i personal più vecchi sono abbastanza più corte e più basse. Inoltre, la velocità delle singole barrette può essere verificata leggendo l'ultimo numero scritto sui chip che compongono il "banco" di memoria. Un'altra caratteristica di distinzione sono i connettori alla base della barretta: sulle Simm sono più fitti, mentre sulle Sipp sono più radi.

I CONNETTORI. Esistono due tipi di ram, le Simm (acronimo dell'inglese Single in line memory package) e le Sipp (Single in line pin package). Queste ultime, caratterizzate da una forma simile a quelle di un pettine, sono le più vecchie e si trovano nei personal con almeno 5 anni. I computer più recenti ospitano invece le Simm, il cui connettore ha le terminazioni più fitte delle Sipp. Inoltre, le Simm sono disponibili in due modelli quelle da 8 o 9 bit che hanno una lunghezza di 9,5 cm, e quelle da 32 o 36 bit, lunghe 11 cm.

LA VELOCITÀ. Un altro fattore da non sottovalutare per non veder peggiorare le prestazioni del computer è la velocità della ram. Questa viene espressa in nanosecondi, cioè in miliardesimi di secondo, e può variare da 60ns a 90ns. Bisogna usare ram con pari velocità, perché altrimenti tutta la memoria installata lavora alla velocità più bassa permessa.

LA CAPACITÀ. Le barrette da 8 o 9 bit sono vendute al paio (per processori 3686Sx o 468Slc) o a quattro pezzi alla volta (386Dx, 486Dx e Pentium) e in tagli da 1, 4 o 16 Mbyte. Mentre le barrette a 32 o 36 bit sono vendute singolarmente con valori da 1, 4, 8, 16 o 32 Mbyte. ●

Consigli utili

NON ECCEDETE CON LA RAM. Grandi quantità di Ram non significano necessariamente grandi prestazioni del computer. Effettivamente, per computer che hanno 2 o 4 Mbyte di memoria, aumentarne il valore vuol dire dare un po' di respiro alla macchina. Inoltre, con processori 486 o Pentium il miglioramento del funzionamento è piuttosto evidente. Tuttavia, un grande guadagno in termini di prestazioni si ha se si passa da 4 o 8 Mbyte ai 16 Mbyte. Dopo tale valore il guadagno non è più così rilevante e quindi anche raggiungere i 24 o 32 Mbyte non farebbe ottenere significativi incrementi nelle prestazioni.

RIVOLGETEVI A UN ESPERTO. Inserire nel proprio personal computer una Simm o una Sipp non è un'operazione particolarmente complessa, però richiede di aprire il computer e mettere le mani all'interno del personal. Solitamente i connettori in cui vanno inserite le barrette sono accessibili facilmente, ma può anche accadere che si renda necessario smontare qualche componente, come il lettore di dischetti o l'hard disk.
Per fare ciò occorre sapere destreggiarsi abbastanza bene , perché, in alcuni casi, anche il solo contatto con la mano può rovinare alcuni circuiti del computer. In più, vista la differente tipologia di ram presenti sul mercato sarebbe meglio se poteste portare il vostro computer dal negoziante per far compiere il lavoro da lui.

I prezzi

Dall'inizio di quest'anno c'è stata una certa riduzione dei prezzi e oggi il singolo Mbyte costa circa 60.000, perciò si possono trovare Simm da 4 Mbyte a poco più di 200.000 lire. Per 16 Mbyte la cifra da investire si quadruplica, mentre se si punta ai 32 Mbyte bisogna superare i 2 milioni di lire.È comunque difficile definire in modo preciso il costo della memoria ram perché i prezzi variano di frequente e in maniera incontrollata.

MINIGUIDE

Come scegliere la

Scheda grafica

Spesso si vorrebbe che un programma non impiegasse tanto a visualizzare un'immagine o che i disegni fossero più ricchi di colori e quindi di attrattiva. Bene, se anche voi avvertite questi desideri quando lavorate con il vostro personal probabilmente è arrivato il momento di pensare di cambiare la scheda grafica del computer.

Le caratteristiche più importanti

La memoria video

Anche se spesso viene sottovalutata in fase d'acquisto, rappresenta uno degli elementi fondamentali per quanto concerne la velocità di elaborazione grafica. Per la maggior parte del software bastano 2 Mbyte

Il processore grafico

Migliori sono le sue prestazioni e migliore è il rendimento della scheda. Solitamente a processore potente corrisponde prezzo elevato del prodotto

IL BUS. Come primo passo è importante verificare quali tipi di connettori sono disponibili all'interno dell'elaboratore. Sulla scheda madre possono possono essere installati diversi tipi di schede aggiuntive. I computer più recenti adottano quasi tutti la tecnologia Pci, che sinora ha permesso di ottenere il funzionamento più rapido. Sino allo scorso anno era molto usata anche la Vesa, la quale però sta scomparendo perché offre prestazioni mono elevate. Inoltre in tutti personal sono presenti dei connettori (slot nel gergo) che seguono il più vecchio standard Isa, tra tutti il più lento. Questi tre tipi si differenziano fondamentalmente per la forma dei connettori: quelli Isa sono i più larghi e i meno fitti, i Vesa sono più fitti e i Pci sono più piccoli e fitti. Perciò per ottenere il massimo delle prestazioni della vostra scheda grafica cercate di utilizzare il connettore a più alta velocità. Se si usa uno slot Pci, chiaramente anche la scheda deve essere Pci.

LA RISOLUZIONE. Più un'immagine è definita e più punti bisogna visualizzare sullo schermo. Parallelamente, per poter avere molti punti è necessario usare schede molto rapide, con una certa quantità di memoria video. La risoluzione standard è 640 per 480 punti con 16 colori e questa ben si presta per le applicazioni generiche. Però se si opera con delle immagini è bene arrivare almeno a 32.000 colori e a 800 per 600 punti.

I COLORI. Se si vuole una qualità ancora migliore si può arrivare a 16,8 milioni di colori, però diventano indispensabili un bus veloce, un coprocessore grafico o un acceleratore e una memoria video "sostenuta". Un tale numero di colori richiede grandi calcoli. ●

Consigli utili

ATTENZIONE AI DRIVER. Prima di acquistare una nuova scheda grafica verificate che sia proprio questo componente a non soddisfare le vostre esigenze. In altre parole, se i colori visualizzati non vi sembrano abbastanza o l'immagine non sufficientemente definita controllate che sia in uso il corretto driver, ossia il programma che gestisce il funzionamento della scheda stessa. In effetti ogni scheda grafica ha bisogno di un proprio driver e non solo ogni marca ha i propri ma anche ogni modello di una stessa società ha i propri. Dando un'occhiatina alla configurazione del software del vostro computer (se usate Windows il setup nel pannello di controllo o il Monitor se usate Macintosh) potreste scoprire che non avete ancora sfruttato le potenzialità della vostra macchina o che non state usando il driver giusto. In quest'ultimo caso sarebbe bene contattare il negoziante che vi ha venduto il computer e chiedere chiarimenti.

IL PERSONAL È DELICATO. Installare una nuova scheda grafica significa aprire il computer e inserire il dispositivo nell'apposito slot. Sino qui nessun problema. Però bisogna anche disabilitare quella già presente, perché altrimenti non funzionerebbe più niente. Questo solitamente implica la modifica della posizione di alcuni ponticelli presenti sulla scheda madre. Operazione piuttosto delicata che richiederebbe l'intervento di una persona esperta.

I prezzi

Il mercato delle schede grafiche è piuttosto variegato e propone un'offerta in grado di soddisfare necessità di tipo molto differente. Infatti i prezzi partono da circa 200.000 mila lire nel caso di una scheda con 1 Mbyte di memoria video e con non molte pretese, per arrivare alle 400 o 500.000 lire per schede con 2 Mbyte di memoria. Se si vogliono prestazioni superiori e funzionalità video si può però superare il milione di lire.

Le caratteristiche più importanti

La scelta di una tavoletta grafica può iniziare dalla dimensione. Infatti è bene stabilire quanto deve essere grande in funzione dell'uso che se ne deve fare: una tavoletta abbastanza grande può risultare inutilmente ingombrante, soprattutto se viene adoperata solo saltuariamente

Come scegliere la
Tavoletta grafica

Si tratta principalmente di uno strumento usato dai grafici professionisti, ma che alle volte trova spazio anche tra gli strumenti di qualche appassionato del disegno con il computer. Sicuramente è più precisa di un mouse e permette di operare con il personal alla stessa maniera con cui solitamente si usano matite e pastelli.

LE DIMENSIONI. Si parte dall'A5 (in pratica un foglio di quaderno) per arrivare all'A2 (un po' grande della normale pagina di un quotidiano). Per qualche saltuario ritocco o per dilettarsi in disegni amatoriali è più indicato un formato A4 (una tradizionale lettera), mentre se si hanno esigenze un po' più consistenti, come il disegno architettonico, sicuramente è più indicato l'A3 (la metà dell'A2). In quest'ultimo caso sarebbe però necessario anche un monitor da 20 o 21 pollici.

LA PENNA E IL CURSORE. Per scrivere sulla tavoletta grafica solitamente ci si avvale di uno strumento che ha la forma di una vera e propria penna dotata di un pulsante che simula la stessa funzione del tasto sinistro del mouse. Per i più esigenti esistono anche dei puntatori ergonomici (cursori), ossia dei dispositivi simili al mouse ma con quattro bottoni e con in cima una sorta di lente d'ingrandimento con una croce al centro. Questo strumento è usato soprattutto dai professionisti per il disegno tecnico in 2 o 3 dimensioni.

CON O SENZA FILI. Come accade per i mouse con il computer, anche la penna o il cursore possono essere collegati alla tavoletta grafica sia con un filo che senza. Nel caso del cursore, il fatto di disporre di un filo di collegamento non crea particolari problemi. Nel caso della penna, invece, un filo di connessione ne diminuisce sensibilmente la maneggevolezza. ●

I prezzi

Chi, per disegnare con il personal, ha intenzione di avvalersi dell'aiuto di una tavoletta grafica deve spendere almeno 400.000 lire. Questo prezzo solitamente include sia la tavoletta vera e propria in formato A5 che un dispositivo di puntamento. Le tavolette A4 portano il prezzo a circa 900.000 lire, mentre l'A3 con puntatori particolari sale sino 2 milioni. Formati più grandi (A2) possono fare lievitare il costo oltre i 5 milioni.

Consigli utili

VERIFICATE LA SUA DEFINIZIONE. È sicuramente uno degli elementi più da tenere d'occhio nella scelta di una tavoletta grafica. Maggiore è la definizione e più preciso risulta il trasferimento delle tracce dalla tavoletta allo schermo. Una definizione può essere definita buona a partire da un valore di 2.000 linee per pollice.

SENSIBILITÀ ALLA PRESSIONE. Se possibile, prima di acquistare una tavoletta grafica verificatene la sua sensibilità alla pressione. Questo perché quando si inizia a disegnare con il computer ci si trova un po' spaesati, essendo stravolte tutte le abitudini. Inoltre non risulta troppo semplice riprodurre spessori differenti di uno stesso tratto. Per questo motivo le tavolette grafiche sono sensibili alla pressione, ossia la penna in dotazione permette di riprodurre a video disegno con le caratteristiche tipiche del pennello o del carboncino.

NON DEVONO MANCARE I DRIVER. Come accade per la maggior parte dei dispositivi che vengono "aggiunti" al computer, anche le tavolette grafiche per funzionare correttamente con i più diffusi applicativi di grafica, come Photoshop, Corel Draw, Painter, Freehand o Autocad, devono essere dotate dei programmi che ne permettono l'adattamento ottimale. Perciò nella confezione del prodotto non devono assolutamente mancare i driver. Se la vostra tavoletta grafica ne è priva verificate con il rivenditore il motivo di tale assenza.

Questo spazio è riservato a produttori e distributori di stampanti e di programmi per la grafica. Inoltre, pubblichiamo l'elenco delle catene di distribuzione e di chi vende per corrispondenza.

STAMPANTI

NOME SOCIETA'	INDIRIZZO	TELEFONO/FAX
2M Sistemi Sas	V. Taglio Sinistro 61/B - 30035 Mirano (Ve)	041-5700452 / 041-4355198
3M Visual	V. San Bovio 3 - 20090 San Felice Segrate (MI)	02-70352587 / 02-70352313
A.P.Esse Srl	Via Matteotti, 1/7 - 30033 Noale (Ve)	041-580116 / 041-5801163
A.S.A. Srl	Via Bonfiglio 68, 27058 Voghera (Pv)	0383-214172 / 0383-214177
Aashima	Via Degli Orefici 175, Blocco 26 Centergross Funo (Bo)	051-6649925 / 051-864444
Acs Elettronica Srl	V. Serio 5 20139 Milano	02-57400374 / 02-55212934
Agfa-Gaevart Spa	Via Grosio 10/4, 20151 Milano	02-30741 / 02-3074429
All Data	Via Volontari del Sangue 11, 20097 Cinisello Balsamo	02-66015566 / 02-66015577
American Dataline	Via della Resistenza, 38/b - 31038 Paese (Tv)	0422-451150 / 0422-451183
Antea Shd	V. Piazzi 54/L 10129 Torino	011-3199922 / 011-3198980
Apple Computer Spa	Via Milano, 150 - 20093 Cologno Monzese (Mi)	02-273261 / 02-27326555
At&T Global Information	V.le Cassala 22 - 20143 Milano	02-581601 / 02-58160291
Atd Srl	V.le Forlanini, 36 - 20024 Garbagnate Milanese (Mi)	02-99514206 / 02-99514399
Athena Informatica Srl	Via Silvio Pellico, 8 - 20089 Rozzano (Mi)	02-575651 / 02-57512050
Aunet Emg	V.le Vittorio Veneto 8, Cassina de' Pecchi (Mi)	02-95343600 / 02-95344341
B.A. Informatica Srl	Via B. Varchi 34/36, 50132 Firenze	055-243341 / 055-243342
Bank Eng. Marketing Network	V. Fatebenefratelli 5 - 20121 Milano	02-6597136 / 02-6597372
Bassilichi	Via dello Steccuto 38/40, 50141 Firenze	055-4228254 / 055-414851
Brother	Via Roma, 108 - 20060 Cassina de' Pecchi (Mi)	02-95301455 / 02-95301484
Calcomp Spa	V. Dei Tulipani 5 - 20090 Pieve Emanuele (MI)	02-90443333 / 02-90443234
Canon Italia	Via Mecenate, 98 - 20138 Milano	02-50921 / 02-58013296
Celo	Via Saronnese, 16 - 20025 Legnano (Mi)	0331-540650 / 0331-547914
Cesa Spa	V. Del Commercio 1/B 60127 Ancona	071-2801946 / 071-2801102
Compaq	Strada 7 - Palazzo R3, 20089 Rozzano Milanofiori	02-575901 / 02-57500686
Computer 2000 Spa	Via Gaggia 4, 20139 Milano	02-525781 / 02-52578290
CDC	V. Tosco Romagnola 61 - 56012 Fornacette (PI)	0587-422261 / 0587-422034
Concorde Srl	Circonvallazione Appia 94 - 00179 Roma	06-7806022 / 06-7842852
Cpu Srl	P.zza Bonarroti 32 - 20149 Milano	02-48019904 / 02-48019959
Data Base Spa	Via Tacito, 11 - 20094 Corsico (Mi)	02-451931 / 02-4404990
Data Base Telematica Srl	Via Tacito, 11 - 20094 Corsico (Mi)	02 451931 / 02-4401713
Datapool	Via Maffeo Pantaleone, 25 - 00044 Frascati (Roma)	06-9424844 / 06-9419720
Db Electronics Instruments Srl	V. Teano 2 - 20161 Milano	02-6469341 / 02-6456632
Delphi Spa	c/o Olivetti, Via Lorenteggio 257, 20132 Milano	02-48366611 / 02-48366603
Digital Equipment Spa	V. Fulvio Testi 280/6 - 20126 Milano	02-66182246 / 02-66102595
Dimasi Cesare Sas	V. Vittorio Veneto 107 - 20074 Graffignano Lodi	0371-88307 / 0371-88188
Ds Data Systems Spa	Via Paradigna 63/A, 43100 Parma	0521-2781 / 0521-272818
Dsp Srl	Via Lemignano 5, 43044 Lemignano di Collecchio (Pr)	0521-804769 / 0521-804768
Edue Italia Spa	Via Cassani 155, 41100 Modena	059-313403 / 059-314356
Eplan Italia Srl	Via F.lli Gracchi 48, Cinisello Balsamo	02-66011987
Epson	V.le F.lli Casiraghi 427, 20099 Sesto S. Giovanni (Mi)	02-262331 / 02-2440750
Erredati Srl	V. Cassarelli 11 - 48018 Faenza (RA)	0546-660187 / 0546-29813
Essegi Informatica Srl	V. Ascari 156 - 00142 Roma	06-5193221 / 06-5043056
Facit Spa	C.Dir. Colleoni - Orione 1, 20041 Agrate Brianza (Mi)	039-6056448 / 039-653388
Format Srl	C.so Del Popolo 16 35132 Padova	049-8752431 / 049-8752437
Fujitsu Italia Spa	Via Melchiorre Gioia 8, 20124 Milano	02-63651 / 02-6365257
G.C.S. Srl	V.le Donna Anna 10/3, 27011 Belgioioso (Pv)	0382-960001 / 0382-970362
Grafitalia Srl	V. Carlo Maria Maggi 41/43 20050 Lesmo (MI)	039-6064130 / 039-6064350
Grafite Srl	Via Cadorna 9, 20059 Vimercate (Mi)	039-6080233 / 039-6081184
G. R. Informatica Srl	C.so Promessi Sposi 25/E - 22050 Lecco	0341-250335 / 0341-250340
Gvh Sas	Via Selva Pescarola 12/8 Bologna	051-6346181 / 051-6346601
HP Italiana	Via Nuova Rivoltana, 95 - 20090 Limito (Mi)	02-92124443 / 02-7530587
Hts	Via G. Jannelli, 646 - 80131 Napoli	081-546320 / 081-5464215
Ibm Semea	Via Tolmezzo 16, 20100 Milano	02-59621 / 02-59624786
Image Srl	Via S. Givanni 42, Piacenza	0523-334994 / 0523-338229
Info Mark Srl	Via Rivoli 5/1, 16128 Genova	010-591145 / 010-591164
Infocom	V. Cesare Battisti 9 Gallarate (Va)	0331-774397 / 0331-774455
Informatica System	V. Mondovì Biazza 8 - 12080 Vicoforte Cuneo	0174-563095 / 0174-569337
Infoschool Srl	Via Lavarone 4/6, 36061 Bassano del Grappa	0424-504499 / 0424-504488
Ingram Micro Spa	V. Roma 74 - 20060 Cassina de' Pecchi (MI)	02-957961 / 02-95796401
Italdata Spa	V. Pianodardine, Nucleo Industriale 80100 Avellino	0825-621529 / 0825-621501
Jen Elettronica	Zona Industriale Fermi - 62010 Montelupone (Mc)	0733-224012 / 0733-224035
Jetset Informatica Srl	Via Monti Lepini 1, 20100 Milano	02-55182142 / 02-55187495
Kodak Spa	V.le Matteotti 62 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)	02-66028551 / 02-66028632
Koine Sistemi Snc	C.so Principe Eugenio 1, Torino	011-5212496 / 011-4368715
Lanier Italia Spa	V. Cassanese 100 - 20090 Segrate (MI)	02-21604476 / 02-21604412
Laser Tipe	L.go Gallazzi 3 - 20020 Barbaiana (MI)	02-93550116 / 02-93550336
Lexmark	Via Rivoltana, 13 - 20090 Segrate (Mi)	02-281031 / 02-28103666
Lexon Spa	V. Ceradini 14 - 20129 (MI)	02-744181 / 02-744047
Linea Srl	V.le Curriel 9/C - 46029 Suzzara Mantova	0376-536522 / 0376-521769
M3 Informatica Srl	Via Forlì 82/a, 10149 Torino	011-7394086 / 011-7397035
Maff System	Str. Prov. Monza Melzo, 74 20049 Concorrezzo (Mi)	039-6040639 / 039-6041565
Mannesmann Tally Srl	Via Borsini 6, 20049 Corsico (Mi)	02-486081 / 02-48601141
Mee Spa	Via Villoresi 7, 20143 Milano	02-89400401 / 02-8372564
Memosun Srl	V. Amendola 2 - 26010 Pianego Cremona	0373-74923 / 0373-74777
Micromax Spa	V. Galvani 2 - 20054 Nova Milanese (MI)	0362-366747 / 0362-366748
Microsystem Srl	Via Filanda 20, Bologna	051-6198200 / 051-6198400
Microware Tecnology Srl	V.le Tricesimo 101/13 - 33100 Udine	0432-547506 / 0432-480209
Minipersonal Sas	Via Varanini 29/E 20128 Milano	02-2894608 / 02-2894608
Minolta Italia Srl	Via Lomellina 16, Buccinasco (Mi)	02-45796227 / 02-45796217
Misco	Il Girasole U.d.V.2.01 Lacchiarella (MI)	02-900299 / 02-90090961
Mix	V. Del Moro 10 - 28047 Oleggio Novara	0321-998372 / 0321-998372
Modo	Via Masaccio 11, 42100 Reggio Emilia	0522-512828 / 0522-516822
Mph Srl	V. Baracca 13 - 20026 Novate Milanese (MI)	02-3548551 / 02-3544600
Nec Italia	Via L. da Vinci, 97 - 20090 Trezzano sul Naviglio (Mi)	02-484151 / 02-48415239
New Data Systems Srl	Via Litta 5, Arona	0322-45205 / 0322-45982
Nova Srl	V.le Wagner 17 - 84131 Parco Arbostella (Sa)	089-330804 / 089-330807
Nuovamacut Autom.	Via F. Zoboli 12, 42100 Reggio Emilia	0522-516877 / 0522-514776
Océ Italia	Via Cassanese - 20090 Segrate (Mi)	02-21631 / 02-2131019
Oki Systems Italia Spa	Lotto 3.05 - 20084 Lacchiarella (Mi)	02-900261 / 02-9007549
Olidata Spa	Via Cavalcavia 55, 47023 Cesena	0547-25257 / 0547-610600
Olivetti	Via Lorenteggio 257, 20152 Milano	02-48361 / 02-48362974
Panasonic	Via Lucini, 19 - 20125 Milano	02-67881 / 02-6706591
Pcd Italia Srl	Via Pirandello 1, 20060 Basiano (Mi)	02-954511 / 02-95451444
Poker Srl	C.so Unione Sovietica 385, 10135 Torino	011-610334 / 011-6199885
Quantum Image Srl	Via Fontana 16, 20122 Milano	02-55191600 / 02-55193998
Rank Xerox	Str. Pad. Sup., 28 20063 Cernusco sul Naviglio (Mi)	02-921881 / 02-92188209
Raphael Informatika	Via Barberini, 30 - 00187 Roma	06-4821179 / 06-4824735
Reis Elettronica Sas	V.le Tonale 30, 10127 Torino	011-6197362 / 011-6197663
Rt Italiana Spa	Via Brescia 22, 20063 Cernusco S/N (Mi)	02-92103515 / 02-92103771
S.G. Spa	Via Monfalcone 17/A, 20093 Cinisello Balsamo (Mi)	02-660901 / 02-66014076
Sdue Soft Srl	V. Felice Cavallotti 134 - 41049 Sassuolo Modena	0536-883750 / 0536-883183
Ser.Te	20063 Cernusco sul Naviglio	02-924447602 / 02-9240345
Siac	C. Comm. Ingr. Sett. A1, 10 - 33170 Villanova Pordenone	0434-572922 / 0434-570285
Sintesi Lombarda Sal	V. Marconi 5 - 21010 Besnate (VA)	0331-275724 / 0331-274127
Sofin Srl	Via Don Blasco 75, 98123 Messina	090-2923987 / 090-693337
Softeam	V. Fiume 48/A 20050 Sovico (MI)	039-2012366 / 039-2012364
Soico Srl	V. Eridano 15 - 26100 Cremona	0372-411821 / 0372-23705
Sony Italia Spa	Via G. Galilei 40, 20092 Cinisello Balsamo (Mi)	02-61838225 / 02-61838358
Spandex l'Adesivo Srl	V. Cesare Battisti 4 - 21040 Lozza (VA)	0332-810714 / 0332-810274
Speeka Srl	Via Mauro Macchi 38, 20124 Milano	02-66988046 / 02-66981417
Stelit Sistemi Spa	V.le di Val Fiorita 88 - 00144 Roma	06-5926841 / 06-5919632
Studio Bcd Srl	Via C. Baroncello 16/C	0424-512770 / 0424-512766
Studio Idea Informatica Srl	V. Tennivelli 1 - 10143 Torino	011-4371777 / 011-4371669
T.D.P.	Via Costa d'Agnano, 13/a - 80078 Pozzuoli (Na)	081-5709071 / 081-7624358
Tam Software Srl	Piazzale Roma 19 - 54011 Aulla (MS)	0187-421122 / 0187-420357
Task! Srl	V. Don Facibeni 3 - 50141 Firenze	055-4223111 / 055-414855
Tektronix	Via Lampedusa, 13 - 20141 Milano	02-84441 / 02-89500665
Texas	Via Paracelso 12, C. Dir. Colleoni - 20041 Agrate Br. (Mi)	039-68421 / 0362-354589
Triumph Adler	Via S.Rita da Cascia, 33 - 20143 Milano	02-8911290 / 02-8911312
Tsd Projects Srl	strada 1 - palazzo Wtc, 20090 Assago (Mi)	02-57502157 / 02-57502093
Unibit - D.Top Europe Srl	Via Tezze, 206 - Cornedo Vicentino (Vi)	0445-953900 / 0445-953722
Unitelm Spa	V. Orto Botanico 11 - 35123 Padova	049-8753256 / 049-649049
Videocomputer Spa	Via Antonelli, 36 - 10093 Collegno (To)	011-4034828 / 011-4033325
Zenith	Strada 4, Palazzo A5, Milanofiori - 20090 Assago (Mi)	02-67791 / 02-67792349

DISTRIBUTORI

NOME SOCIETA'	INDIRIZZO	TELEFONO/FAX
Alcor	V. M. Da Brescia - 20133 Milano	02-70101020 / 02-7389446
Asystel	V.le Certosa 220 - 20156 Milano	02-33400389 / 02-38001192
Bassilichi	Via dello Steccuto 38/40, 50141 Firenze	055-4228254 / 055-414851
Cd Line	V. Tortona 15 - 20144 Milano	02-89405533 / 02-89404331
Cdc	V. Tosco Romagnola 61/63 56012 Fornacette (PI)	0587-422022 / 0587-422266
Computer 2000 Spa	Via Gaggia 4, 20139 Milano	02-525781 / 02-52578290
Cosi (Asystel)	L.go Augusto 8 - 20122 Milano	02-76024747 / 02-76022040
Data Shop	V. VII Strada 12 - 35129 Padova	049-8074755 / 049-8075725
Infoteca	V. Saronnese 16 - 20025 Legnano (VA)	0331-598940
Irpe	V. Brodolini 32 21046 Malnate (VA)	0332-861070 / 0332-861204
Metro	V. XXV Aprile 23 - 20070 S. Donato Milanese (MI)	02-51711 / 02-51716236
Misco	Il Girasole U.d.V.2.01 Lacchiarella (MI)	02-900299 / 02-90090961
Quality Informatika	V. Di Cervane 192 - 00155 Roma	06-22796375 / 06-22796399
Tc Sistema Spa	V.le Forlanini 36 - 20024 Garbagnate	02-995141 / 02-99514399
Vobis	V. Matteotti 4 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)	02-660721 / 02-66072232

DISTRIBUTORI CORRISPONDENZA/CATALOGO

NOME SOCIETA'	INDIRIZZO	TELEFONO/FAX
Acca Srl	Via Michelangelo Cianciulli 41, 83048 Montella (Av)	0827-69504 / 0827-601235
Algol Telcom	Via Feltre 28, 20132 Milano	02-26411411 / 02-1569444
Anthea Sdh	V. Piazze 54/L 10129 Torino	011-3199922 / 011-3198980

NOME SOCIETA'	INDIRIZZO	TELEFONO/FAX
Atd Srl	V.le Forlanini, 36 - 20024 Garbagnate Milanese (Mi)	02-99514206 / 02-99514399
Black Box	V.le delle Industrie 11 - 20090 Vimodrone (MI)	02-27400280 / 02-27400219
Cofax	V. Dei Colli Portuensi 92 00151 Roma	06-58201362 / 06-58201550
Facal	V. Silicella 84 - 00169 Roma	06-2389887 / 06-2389899
Finson Srl	Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano	02-66987036 / 02-66987027
Logic	S.S. dei Giovi, 34 - 20030 Bovisio Masciago (Mi)	0362-559407 / 0362-559415
Media Direct	V.le Asiago 85 - 36061 Bassano del Grappa (VI)	0424-504650 / 0424-504651
Misco	Il Girasole U.d.V.2.01 Lacchiarella (MI)	02-900299 / 02-90090961
Odis	Piazza di Ponte Lungo 31 - 00181 Roma	06-7016436 / 06-70303635
Pc Ware	V. C. Pirzio Biroli 60 - 00043Ciampino Roma	06-7915555 / 06-7910643
Quotha 32	V. Portogallo 2 - 47037 Rimini	0541-749503 / 0541-742058

SOFTWARE PER LA GRAFICA

NOME SOCIETA'	INDIRIZZO	TELEFONO/FAX
Aesse Periferiche Srl	V.le Umbria 32 - 20135 Milano (Mi)	02-72021350/72021367
Arcadia Srl	Via Marin, 64 - 31015 Conegliano Veneto (Tv)	0438-64994/0438-64996
Atd Srl	V.le Forlanini, 36 - 20024 Garbagnate Milanese (Mi)	02-99514206/02-99514399
Autodesk	Centro Milanofiori, Palazzo A6, Strada 4 - 20090 Assago(Mi)	02-57551307/57551409
Bank Engeneering	V. Fatebenefratelli 5 - 20121 Milano (Mi)	02-6597136/02-6597372
Bassilichi	Via dello Steccuto 38/40 - 50141 Firenze (Fi)	055-4228254/055-414851
Cdc	Via T. Romagnola 61/63 - 56012 Fornacette (PI)	0587-422261/0587-422266
Com.Tech	Via Michelangelo Peroglio 15 - 00144 Roma	06-5294894/06-5294125
Computer 2000 Spa	Via Gaggia 4 - 20139 Milano	02-525781/52578290
Csb Software Srl	Via Cacciamali 63 - 25125 Brescia	030-3530571/761/030-348463
Data Cart	Corso Roma 2 - 20093 - Cologno Monzese (Mi)	02-2533334/02-27303551
Delphi Spa	c/o Olivetti V. Lorenteggio 257 - 20152 Milano	02-48366611/02-48366603
Dimasi Cesare Sas	V. Vittorio Veneto 107 - 20074 Graffignano Lodi	0371-88307/0371-88188
Ds Data Systems Spa	Via Paradigna 63/A - 43100 Parma	0521-2781/0521-272818
Elcom	Corso Italia 149 - 34170 Gorizia	0481-536000/0481-536001
Essegi Informatica Srl	V. Ascari 156 - 00142 Roma	06-5193221/06-5043056
Finson Srl	Via Montepulciano, 15 - 20124 Milano	02-66987036/02-66987027
Gepin Spa	Via Degli Artificieri 53 - 00143 Roma	06-500941/06-5003122
Grafica	Via G. Camuzzoni, 25/26 - 37138 Verona	045-8100476/045-8100358
Graphics - G. R. Infor.	C.so Promessi Sposi 25/E - 22050 Lecco	0341-250335/0341-250340
Gruppo Stratos	V. Assarotti 9 - 10122 Torino	011-5620354/011-5621291
Hypersoft Srl	Via Mascheraio 6 - 44100 Ferrara	0532-247687/0532-203632
Ibm Semea	Via Tolmezzo 16 - 20100 Milano	02-59621/02-59624786

NOME SOCIETA'	INDIRIZZO	TELEFONO/FAX
Image Srl	Via S. Givanni 42 - 29100 Piacenza	0523-334994/0523-338229
Informatica System Srl	V. Mondovì Biazza 8 - 12080 Vicoforte (Cn)	0174-563095/0174-569337
Infoschool Srl	Via Lavarone 4/6 - 36061 Bassano del Grappa	0424-504499/0424-504488
Ingram Micro Spa	V. Roma 74 - 20060 Cassina de' Pecchi (MI)	02-957961/02-95796401
Laser Type	L.go Gallazzi 3 - 20020 Barbaiana (MI)	02-93550116/02-93550336
Lifeboat Associates Italia	V. G. Ferraris 2 - 21047 Saronno (Va)	02-96701592/02-96703113
Linea Srl	V.le Curriel 9/C - 46029 Suzzara Mantova	0376-536522/0376-521769
Linx Srl	V.le Mazzini 11 - 50132 Firenze	055-2340668/055-2340668
Logix Srl	Via Sismondi 28 - 20133 Milano	02-76110048/02-76110227
Meteos Informatica	Via Spino 17 - 35010 S. Giorgio in Bosco (Pd)	049-9450493/049-9450804
Micro Shop	C.so Matteotti 57 - 10121 Torino	011-5176444/011-5176259
Microsoft	S. Felice palazzo A via Rivoltana 12 - 20090 Segrate	02-703921/02-70392020
Microsystem Srl	Via Filanda 20 - 40100 Bologna	051-6198200/051-6198400
Mix	V. Del Moro 10 - 28047 Oleggio Novara	0321-998372/0321-998372
Modo	Via Masaccio 17 - 42100 Zona Industriale Mancasale (RE)	0522-504222/0522-504188
New Data Systems Srl	Via Arciprete Litta 5 - 28041 Arona (No)	0322-45205/0322-45982
Nova Srl	V.le Wagner 17 - 84131 Parco Arbostella (Sa)	089-330804/089-330807
Novell Italia	Via S. Vittore 40 - 20123 Milano (Mi)	02-336381/02-48013594
Nuovamacut	Via F. Zoboli 12 - 42100 Reggio Emilia	0522-516877/0522-514776
Olivetti	Via Lorenteggio 257 - 20152 Milano (MI)	02-48362213/02-48362974
Olivetti	Via Lorenteggio 257 - 20152 Milano	02-48361/02-48362974
Prode	Via Spalato, 2 - 20124 Milano	02-680291/02-680291
Quantum Image Srl	V. Fontana 16 - 20122 Milano (MI)	02-55191600/02-55193998
Regulus Spa	V.Rivani 6 - 40138 Bologna (BO)	051-534512/051-535644
S.E.A. Srl	Via Pace Mondiale 52, Scandicci (Fi)	055-7311122/055-7311124
Saritel Spa	Ss. 148 Pontina Km 29.100 - 00040 Pomezia (Rm)	06-911971/06-91197611
Shs Multimedia Srl	V. Cefalonia 36-36A - 25124 Brescia	030-2426777/030-2426778
Sofin Srl	Via Don Blasco 75 - 98123 Messina (ME)	090-2923987/090-693337
Softeam	V. Fiume 48/A - 20050 Sovico (MI)	039-2012366/039-2012364
Spandex l'Adesivo Srl	V. Cesare Battisti 4 - 21040 Lozza (VA)	0332-810714/0332-810274
Speeka Srl	Via Mauro Macchi 38 - 20124 Milano (MI)	02-66988046/02-66981417
Stelit Sistemi Spa	V.le di Val Fiorita 88 - 00144 Roma	06-5926841/06-5919632
Studio Synthesis Srl	Via dell'Oreficeria 32 - 36100 Vicenza	0444-565499/0444-961515
Teoresi Srl	Via Foggia 30 - 10152 Torino (TO)	011-2485332/011-2484698
Tsd Projects Srl	strada 1 - palazzo Wtc - 20090 Assago (Mi)	02-57502157/02-57502093
Videocomputer Spa	Via Antonelli, 36 - 10093 Collegno (To)	011-4034828/011-4033325

LA POSTA DEI LETTORI

Hi fi e personal

Come collegare quello del papà

Sono un ragazzo di 14 anni. Mio padre ha deciso di comprare l'hi-fi nuovo ed io mi terrò quello vecchio. Come posso collegarlo al computer, usarlo e ottimizzarlo? Vorrei poi avvisare i lettori di Pc Open di conservare sempre le versioni originali dei file Autoexec.bat e Config.sys. Io non l'ho fatto e ho combinato un pasticcio.

Stefano Varicchio - Vercelli

Caro Stefano,
poiché non dici come è composto il vecchio impianto hi-fi, non possiamo aiutarti nei dettagli. Possiamo dirti però che prima di tutto di controllare che il tuo computer abbia una scheda audio. A questa scheda potrai collegare le uscite del registratore, del lettore di cd e del giradischi (solo se il livello del segnale di uscita è sufficientemente elevato). Evita invece assolutamente di collegare l'uscita dell'amplificatore al tuo computer. Se riuscirai a collegare hi fi e computer, potrai registrare brani musicali ed elaborarli.

Personal in rete

Server: meglio dedicato

Uso nel mio lavoro un server collegato in rete con altri tre personal. Il mio personal, oltre ad essere usato come server funziona anche come stazione grafica. Avendo spesso qualche problema (gli altri personal spesso escono dalla rete e non riconoscono più il disco del server) il mio fornitore di hardware mi ha consigliato di usare un server dedicato alla rete e non per altri scopi. Vorrei un vostro consiglio in proposito e nell'eventualità che siate concordi con il mio fornitore, vi sarei grato se mi deste delle indicazioni sulle caratteristiche minime per il server dedicato alla rete (p.s. La mia rete utilizza il software Netware Lite versione 1.1).

Marino Cavallin
Bassano del Grappa (VI)

Caro lettore, concordiamo con il suo consulente. Il personal da usare come server deve essere dedicato solo a questa funzione, pena il decadimento delle prestazioni dell'intero sistema. Per il tipo di rete che lei ha installato, possiamo consigliarle, in mancanza di dettagli tecnici, di orientarsi verso un personal con processore Pentium, scegliendo fra quelli con velocità maggiore. Molto importante è la memoria ram che deve essere di almeno 24 Mbyte, mentre l'hard disk può andare da 1 Gbyte in su. Le consigliamo, infine, di far installare una versione più recente di Netware.

Caos in negozio

Quale computer scegliere?

Ho incominciato ad interessarmi di computer da quando leggo la vostra rivista. Ho intenzione di comprare un computer per accedere a questo nuovo mondo. Sono stato da qualche negoziante e sono scappato e per i prezzi alti e per tutte quelle sigle, codici e numeri che mi hanno fatto confondere più di quanto non lo fossi già. La cortesia che vi chiedo è di essere guidato verso l'acquisto di un computer che mi servirebbe per studio, svago, per casa e magari nei viaggi. Non desidero sapere quali marche acquistare, ma vorrei sapere cosa dire al negoziante per non sembrare uno sprovveduto.

Salvatore Balsamo - Trapani

Innanzitutto, occorre decidere una cifra da spendere perché esistono molte categorie di personal con prezzi notevolmente diversi. Per gli usi che lei descrive una cifra adeguata può essere intorno a tre milioni di lire. In secondo luogo, se vuole viaggiare con il suo personal deve acquistare un portatile. Tenga presente, tuttavia, che il portatile ha uno schermo più piccolo e che con quella cifra sarà in bianco e nero, senza lettore di cd rom e con processore meno potente. Se sceglie invece un personal da tavolo, può trovare intorno al quel livello di spesa diverse macchine con processore Pentium, lettore di cd rom e hard disk di oltre 500 Mbyte, adeguate alle sue esigenze. Infine, scelga la marca tenendo conto anche delle condizioni di garanzia e di assistenza che vengono offerte.

Incubo assistenza

Ma quanto mi costi?

Ho letto i risultati del sondaggio che avete realizzato sul servizio assistenza per computer e vorrei dire la mia su un episodio meritevole di attenzione. Sono rimasto deluso da Windows 95, non tanto per il programma quanto per problemi legati alla distanza. Mi spiego meglio: sono convinto che chiunque abbia installato Windows 95 abbia fatto almeno due, tre telefonate al servizio Microsoft (02/70398351) per chiedere delucidazioni. Io, per lo meno, l'ho fatto parecchie volte e ho speso una distanza che separa (sigh!), la Sicilia dal Continente. È mai possibile che un colosso come Microsoft non pensi ad istituire un altro (almeno), punto telefonico un po' più in basso di Milano? Ma Bill Gates queste cose le sa?

Per ogni chiamata ho apprezzato la gentilezza e cortesia degli addetti che mi hanno risolto i vari problemima, ma alla fine è come se il servizio lo avessi pagato profumatamente perché ho calcolato che – in quattro mesi – ho speso circa 300 mila lire in telefonate.

Non era il caso di installare, come fanno altre società, un numero verde?

Altro caso. Ho acquistato in ottobre il kit di Creative che contiene una scheda Sound Blaster 16 e un lettore di cd rom. Sono corso a casa, ho installato tutto e Windows 95 non ha riconosciuto il lettore di cd rom. Dopo diverse telefonate a Creative, mi dicono che il driver per il mio cd lo posso prelevare gratuitamente tramite la loro Bbs aperta 24 ore su 24. Mi sono messo in contatto con la Bbs Creative e ho appreso che per scaricare il drive avrei dovuto effettuare un collegamento di 70 minuti. Ho immediatamente chiuso il collegamento pena il divorzio con la consorte. A tutt'oggi (8 febbraio) il problema con Creative non l'ho risolto, mentre ho potuto riutilizzare un vecchio lettore di cd rom grazie al

Segue a pag. 160 ▶▶

I VOSTRI DIRITTI

In questa rubrica affrontiamo con voi gli spinosi argomenti legali

I programmi shareware sono gratuiti?

Il software può essere distribuito in diverse forme. Si parla di programmi commerciali, «shareware», «postcardware» o «beerware» e simili e, infine, di applicazioni di pubblico dominio. Ma quali sono le principali differenze di fronte alla legge?

Il software commerciale in senso stretto è, come tutti sanno, quello per la cui duplicazione ed utilizzo occorre, sin dall'inizio, una apposita licenza rilasciata dall'autore. Chi inizia ad usare un programma di questo tipo o lo duplica senza la necessaria licenza commette un illecito.

Con lo shareware, invece, si può usare il software inizialmente per un periodo predeterminato, senza la acquistare alcuna licenza o effettuare alcun pagamento: se poi al termine del periodo stabilito si deciderà di continuare ad usarlo, in quel caso è richiesto il veramento di una somma. Si può per questo motivo dire che lo shareware non sia oggetto di alcun diritto d'autore e che se si continua ad usarlo dopo il periodo di prova non si commette alcun illecito?

La risposta è no: in realtà lo shareware è un software commerciale a tutti gli effetti. L'unica differenza risiede nelle condizioni di uso stabilite dall'autore, che nel caso dello shareware prevedono appunto un periodo iniziale di prova gratuito. In altri termini, è un software in tutto e per tutto coperto dal diritto d'autore, la cui tutela non viene meno per il fatto di essere previsto un periodo di uso gratuito iniziale.

Allo shareware si applica quindi integralmente l'articolo 171 bis della legge sul diritto d'autore, che non a caso non pone alcuna distinzione tra software commerciale in senso stretto e shareware. Non sono giuridicamente diversi dai programmi commerciali nemmeno i programmi conosciuti come beerware o postcardware o con altre formule simili. Queste sono applicazioni il cui utilizzatore deve, per essere in regola, ad esempio pagare una birra o inviare una cartolina all'autore dei programmi. Sembrano stupidaggini, e si potrebbe pensare che i software distribuiti in questo modo siano privi di tutela, invece tutto al contrario la previsione dell'obbligo di inviare una cartolina o di pagare una birra hanno proprio la funzione di ribadire che il software non è libero e di riconoscere il diritto del suo autore.

Dal software commerciale in senso ampio, si distingue solo quello veramente libero, o public domain secondo la terminologia anglosassone, che è quello rispetto al quale nessuno può più vantare diritti d'autore, con la conseguenza che esso non solo è liberamente riproducibile e utilizzabile senza pagare nulla, ma anche che può essere modificato e redistribuito con le modifiche.

Per capire in pratica a quale categoria appartiene un software occorre leggere con attenzione, e alla luce dei prinicipi qui ricordati, quanto disposto dall'autore. In tutti i casi diversi dal public domain, per un lecito uso occorre rispettare le sue disposizioni, anche se nel caso dello shareware di fatto l'accertamento della violazione è più arduo rispetto al software commerciale. ●

Cosa dice la legge

● Art. 171 bis legge sul diritto di autore

«Chiunque abusivamente duplica a fini di lucro, programmi per elaboratore, o, ai medesimi fini e sapendo o avendo motivo di sapere che si tratta di copie non autorizzate, importa, distribuisce, vende, detiene a scopo commerciale o concede in locazione i medesimi programmi, è soggetto alla pena della reclusione da tre mesi a tre anni e della multa da lire 500.000 a 6.000.000 ...»

Consulti rapidi

Il copyright del software

Nella schermata iniziale del programma Windows 3.1 «Copyright 1985-1992» cosa significa? Posso copiare questo programma senza problemi?

No, il programma non può essere copiato. Nonostante il fatto che questa dicitura possa suonare ambigua, il software è tuttora oggetto di copyright.

Per la tutela di un'opera dell'ingegno, come il software, non è infatti nemmeno in linea di principio necessaria alcuna registrazione, bastando la creazione dell'opera e la sua estrinsecazione in qualsiasi forma. Pensiamo, ad esempio, che una musica, per essere tutelata, è sufficiente sia stata eseguita anche una sola volta.

La registrazione viene fatta per precostituirsi una prova più sicura. La doppia data nel caso concreto, comunque, è forse dovuta ad una prima registrazione nazionale e ad una seconda internazionale e comunque certamente ad un aspetto solo burocratico-amministrativo della procedura di registrazione che non influisce minimamente sulla sostanza del diritto.

Volete un consiglio su problemi legali? Per contattare la redazione di Pc Open seguite le istruzioni nell'ultima pagina del giornale. Rubrica curata da Andrea Becca in collaborazione con il Dr. Tiziano Solignani - Foro di Modena.

fatto che Hitachi mi ha fatto avere in soli tre giorni il nuovo drive su dischetto e via posta. Cosa ne pensate?

Walter Cavanna- Vittoria (RG)

La sua lettera si commenta da sola: spesso chi acquista hardware o software si trova ad affrontare un sacco di problemi se le cose non vanno subito per il verso giusto, anche se i rivenditori "assicurano" assistenza su Internet, numeri verdi e così via. Il suo caso non è certamente isolato e perciò lo segnaliamo da questa rubrica a tutte le aziende del settore, specie a quelle più interessate alla diffusione di massa dell'informatica. Proprio questo obiettivo, far usare il personal computer in modo vantaggioso e sempre più semplice, dovrebbe indurre le aziende ad assumere una mentalità che veda il cliente al centro della loro attenzione, sia prima che dopo la vendita dei loro prodotti. La lettera del signor Cavanna dimostra che a volte sistemi tradizionali e buon senso funzionano meglio della telematica. Basta voler servire davvero il cliente.

Dal dottore

Trasferire un database

Sono un pediatra e ho costruito un archivio elettronico di articoli di riviste mediche – indicazioni bibliografiche – con dB3 Plus, ovvero il database della Borland che gira in Ms Dos. Tutto ciò prima dell'arrivo di Windows. Ora sento l'esigenza di trasferire i miei file in un database per Windows (posseggo Works) per facilità d'uso. Peccato solo che non sappia come fare. Potete darmi un consiglio?

Antonio Caserta - Rovigo

Con Works è possibile importare i file del suo database. Basta aprire il modulo database di Works, selezionare dal menu file la voce "Apri file esistente" e scegliere il file che si desidera aprire. A questo punto confermare con "Invio" e verrà automaticamente aperto il file creato con dBase.

Più potenza

Per non cambiare il computer

Posseggo un personal Olivetti, un Pcs 42P S2/50. Ho già potenziato il mio computer cambiano l'unità centrale con Intel Overdrive Dx2 50, ho installato altre 4 mega di ram, un secondo disco fisso da 420 (il primo è di 210), memoria cache da 256, scheda auidio Sound Blaster 16 e cd rom a doppia velocità, più scheda radio. Ora vorrei sapere se posso installare un Pentium o no e se sì, quale? Non è tutto; vorrei anche installare una seconda scheda video più potente, magari per poter vedere la tv ed effettuare montaggi video con la telecamera e il video registratore: cosa mi consigliate?

Francesco Japichino - Taurianova

Sul suo personal non può essere installato un Pentium vero e proprio ma un Overdrive. Quello che può usare è siglato Podp 5V63 ed è un processore a 63 MHz.

Balbettii ed eco

Problemi con il lettore di cd rom

Possiedo un 486Sx 33, cd rom esterno Hitachi a due velocità 8Mbyte di ram, 512 Kbyte di ram video Svga, scheda Sound Blaster 8 bit, Dos 6.22 Windows Hd 540 mega. Quando sono in ambiente Windows e uso il cd rom con cd multimediali, l'audio rallenta fino a dare l'impressione di balbettare

o provocare degli eco. Vorrei capire perché e se è possibile intervenire per ovviare il problema.

Tiziano Monti

Se il suo computer è configurato correttamente (come dovrebbe essere, visto che non cita alcun problema con programmi di altro tipo) temiamo che sia un problema legato alla poca potenza del processore del suo computer: il 486Sx, infatti, essendo privo di coprocessore matematico si trova a dover effettuare numerosi calcoli per eseguire programi multimediali. Inoltre la sua scheda è anch'essa priva di coprocessore matematico, pertanto il computer – dopo un po' – non riesce più ad eseguirli con la velocità necessaria. Questo problema dovrebbe presentarsi soprattutto con i filmati digitali. Se invece, fosse un inconveniente più frequente (per esempio se accadesse in caso di brevi brani audio) ci riscriva specificando, possibilmente, le condizioni in cui il problema si verifica.

Cogliamo l'occasione per ricordare a tutti i lettori che come lei si rivolgeranno alla nostra segreteria telefon ica di lasciare i propri dati completi di telefono e città.

Pentium o 486?

Mercato mangia computer

Vorrei sapere cosa mi consigliate tra il Pentium o il Dx4/100 nell'acquisto di un computer multimediale che utilizzerei come archivio dati, corrispondenza varia, studio didattico, giochi su cd rom, ascolto di cd musicali e la visione di cd film o foto. Vi chiedo questo consiglio perché ho sentito dire che tra poco anche il Dx4, come il Dx2, saranno fuori commercio. Non vorrei pertanto acquistare una "macchina" che mi troverò a dover presto a sostituire.

Riccardo Zita
Monticelli D'Ongina (Pc)

Per il tipo di uso che lei intende fare del computer consigliamo senz'altro di acquistare un Pentium.

Critiche costruttive

Antivirus: io la penso così!

Vorrei fare un'osservazione all'articolo pubblicato su *Pc Open* n.3, a pagina 18, intitolato *Pronto soccorso per file malati*. Non sono daccordo quando affermate che è meglio formattare tutto quando si è contagiati da un virus. A mio avviso il rimedio sarebbe peggiore del male (anche in caso di backup). La soluzione che propongo è questa: copiare su un dischetto i file di sistema con *Sys C: A:* (in tal modo si crea un disco di avvio). Su questo poi suggerisco di copiare i file *Autoexec.bat* e il *Config.sys* e in più un opportuno antivirus. In caso di infezione fate ripartire il computer con questo disco, lanciare l'antivirus (magari come suggerito da voi) *Scan C:/Clean* e nella maggior parte dei casi il problema è risolto.

Alessio Tropeano - Grottolella (Av)

La soluzione proposta dal nostro lettore è senz'altro valida. Ma, per essere più sicuri di aver eliminato il virus è meglio – a nostro avviso – formattare tutto.

Da Univac a Windows 95

Un defrag ribelle

Chi vi scrive lavora nel campo dell'informatica da 18 anni; infatti iniziai come operatore su un elaboratore Univac 9600. All'epoca non esistevano dischetti, stampanti laser e via dicendo. Ora sono un Edp manager, lavoro sempre su sistemi medio-grandi (As400) e pu avendo un bagaglio di nozioni ed esperienza adeguata, sono sempre convinto che non si finirà mai di imparare.(...). Di recente, ho smanettato sul nuovo sistema operativo Windows 95. A questo proposito ho due quesiti da sottoporvi.

1) Lancio il comando Defrag da Win95, lascio lavorare il personal e faccio altre cose; parte lo screen saver e, quando muovo il mouse per vedere quello che sta accadendo, il Defrag riparte dall'inizio! Premetto che ho provato la cosa più volte e si è sempre verificata puntualmente.

2) Ho installato il pacchetto Winplus senza problemi, ma noto una cosa strana: le icone animate sono in bianco e nero. Ho provato allora su un altro computer assolutamente uguale dove le icone hanno ripreso il loro colore. Ma come è possibile?

Sergio Nardini - Ladispoli (Rm)

Abbiamo rilevato anche noi lo stesso fenomeno quando si lancia Defrag avendo installato uno screen saver. Ma abbiamo verificato che Defrag funziona correttamente anche se non appare sullo schermo. Lo può verificare al termine dell'applicazione o lanciando Defrag dopo aver disattivato il salvaschermo.

Per quanto riguarda il secondo problema, purtoppo lei non fornisce elementi sufficienti sui due computer che ha usato per poter capire di cosa si tratta. Può darsi che dipenda dalla diversa quantità di memoria installata su uno dei due personal. Per verificarlo deve andare nel Pannello di controllo, cliccare sull'icona Sistema e vedere quanta memoria risulta installata. Nel caso le due ram risultassero uguali, può dipendere dal tipo di scheda grafica e dalla quantità di memoria video. Può verificarlo dallo stesso punto dove era prima, confrontando le caratteristiche delle schede.

Questo spazio è dedicato a tutti i lettori e alle loro domande. Per esigenze di spazio e per poter accontentare un numero maggiore di lettori, vi preghiamo di sottoporci quesiti brevi. Ci riserviamo eventualmente la facoltà di "tagliare" le domande troppo lunghe.

Indice inserzionisti